

BATMAN

SETE DÉCADAS DE HISTÓRIA E DE ESTÓRIAS
A EVOLUÇÃO DA IMAGEM DE UM HERÓIÀ LUZ DAS TENDÊNCIAS DA MODA

Documento definitivo

RITA DANIELA DA SILVA CAMPONEZ

(Licenciada)

DISSERTAÇÃO PARA OBTENÇÃO
DO GRAU DE MESTRE
EM DESIGN DE MODA

ORIENTADOR CIENTÍFICO:
DOUTOR ARMANDO JORGE CASEIRÃO!

JÚRI:

Presidente: DOUTORA CRISTINA FIGUEIREDO

Vogais: DOUTOR ARMANDO JORGE CASEIRÃO
DOUTOR RUI ZINK

Universidade Técnica de Lisboa

Faculdade de Arquitectura



Documento definitivo

**BATMAN: SETE DÉCADAS DE HISTÓRIA E DE ESTÓRIAS
A EVOLUÇÃO DA IMAGEM DE UM HERÓI
À LUZ DAS TENDÊNCIAS DA MODA**

Rita Daniela da Silva Camponez

(Licenciada)

DISSERTAÇÃO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM DESIGN DE MODA

Orientador Científico:

Doutor Armando Jorge Caseirão

Júri:

Presidente: Doutora Manuela Cristina Figueiredo

Vogais: Doutor Armando Jorge Caseirão
Doutor Rui Zink

- Lisboa, Dezembro de 2010 -

“

*We now say that Batman has two hundred suits hanging in
the Batcave so they don't have to look the same (...).
Everybody loves to draw Batman, and everybody wants to
put their own spin on it.*

”

(Dennis O'Neil *apud* Les Daniels, 1970, p. 98)

Agradecimentos

Embora esta dissertação seja, pelo seu fim académico, um trabalho de natureza individual, não seria possível a sua realização sem apoios de natureza diversa, que não podem deixar de ser realçados. Assim, gostaria de dirigir os mais verdadeiros agradecimentos a quem contribuiu, de forma directa ou indirecta, para a concretização deste projecto:

- ❖ À minha mãe, ao meu pai, ao Eduardo, avós e toda a família, não posso deixar de expressar e reconhecer o apoio incontestável e permanente incentivo, ânimo ou por apenas me terem dado, ao longo destes meses, o prazer da sua convivência.
- ❖ Ao Sérgio, meu namorado, por procurar com o seu comportamento contribuir para o meu bem-estar e felicidade, pelo estímulo e por partilhar comigo a convicção de que vale a pena um sacrifício, quando estão em causa valores e objectivos valiosos.
- ❖ Aos meus colegas e amigos, em particular à Carina, Joana, Mariana e Sandra, com quem foi possível partilhar experiências, dúvidas, frustrações e expectativas pela amizade e força que me concederam.
- ❖ Ao Professor Doutor Armando Jorge Caseirão, pela supervisão e acompanhamento rigoroso, pela disponibilidade, pelo estímulo e pela indubitável dedicação sempre demonstrada em todas as fases deste projecto.
- ❖ Aos membros do painel de especialistas auscultados: Gabriela Carvalho, Gianni Montagna, João Catarino, João Lemos, Joana Amaral Cardoso e Michele Santos, pela capacidade de atendimento, afeição e pela pertinência das ideias lançadas.
- ❖ Aos professores que leccionaram as cadeiras de mestrado, em especial ao coordenador de mestrado, o Professor Doutor Fernando Moreira da Silva, e à Professora Doutora Leonor Ferrão, pelas sugestões oportunas e sábios conselhos.
- ❖ À BDTECA, pela acessibilidade e colaboração, aquando da fase de pesquisa deste projecto de investigação.
- ❖ Para finalizar, a todos aqueles que, de forma subtil ou anónima, ajudaram a tornar possível a construção deste trabalho.



Resumo

Se a presente dissertação não apresentasse um título e começasse por analisar um personagem vestido de morcego que anda pelas ruas a combater o crime, o leitor certamente saberia identificar a figura em questão. Batman conta, em 2010, com uma história de setenta anos. Foram centenas de artistas que nele viram fundamento para o seu trabalho e que ajudaram a crescer o personagem e o seu universo. Desenhadores, designers, realizadores, argumentistas ou actores são apenas alguns exemplos dos homens que contribuíram para a história de Batman. Nas estórias deste personagem, Bruce Wayne encarna Batman e a acção desenrola-se geralmente numa cidade imaginária chamada Gotham City, muito semelhante às cidades da época em que a estória é desenhada. No entanto, o ambiente apresenta algumas diferenças: a moda, a arquitectura ou os veículos são artefactos fantasiados mas simultaneamente realísticos, tornando a linha de fronteira entre o real e o imaginário tremendamente ténue. Por seu lado, a moda surge como reflexo da sociedade, dependendo de factores de origem social, cultural ou económica. Desde o nascimento do protagonista, no final dos anos 30, é possível encontrar grandes transformações na sua imagem, relacionando as primeiras aparições de Batman com a actualidade. Esta imagem, que conta não só com o *Batsuit*, mas com todo o design da série, deixa influenciar-se como qualquer outro tipo de objecto pelas tendências de moda ao longo do tempo. Desta forma, a presente investigação pretende, não só analisar a imagem do Homem Morcego – ao nível das formas, cores, texturas e materiais – como também o design de ambientes, as cidades povoadas pelo imaginário, os objectos, assim como os personagens secundários. O projecto aspirou comprovar que as transformações da imagem de Batman são reflexo da moda vigente. Esta reflexão tem por base imagens: quer da banda desenhada, como das séries televisivas ou ainda das obras cinematográficas centradas no super-herói. Tornando a sociedade como fonte de inspiração para a imagem de Batman, a dissertação proposta visa igualmente, em contrapartida, reconhecer a influência deste no design de moda.

Palavras-chave: Batman, Batsuit, Design de Moda, Evolução, Imagem



Abstract

If this dissertation did not announce a title and began by analyzing a character dressed as a bat, moving through the streets to fight crime, the reader would certainly identify the figure in question. Batman counts, in 2010, with a history of seventy years. There were hundreds of artists who saw in him the basis for their work and helped to grow the character and his universe. Drawers, designers, directors, screenwriters and actors are just some examples of people who contributed to the history of Batman. In this character's stories, Bruce Wayne embodies Batman and the action usually takes place in an imaginary city called Gotham City, much like the cities of the time in which the story is drawn. However, the ambience has some differences: the fashion, architecture or vehicles are artifacts both imagined, but realistic at the same time, making the border line between the real and imaginary tremendously blurred. For its part, fashion design emerges as a reflection of society, depending on factors of social, cultural or economic origin. Since the birth of the protagonist in the late 30's, you can find great changes in his image, relating the first appearances of Batman with the latest ones. This image, which includes not only the Batsuit but the whole design of the series, lets itself be influenced as any other common object by the fashion trends over time. Thus, this investigation aims to analyze not only the image of Batman - in forms, colors, textures and materials - as well as the design of environments, the cities populated by the imaginary, the objects or even the secondary characters. The project aspired to prove that transformations of the Batman's image are a reflection of the fashion trends. This reflection is based on images: either of comics or television series or even of the superhero's movies. Making the society as a source of inspiration to Batman's image, the proposed dissertation also has the purpose of recognizing its influence on fashion design.

Key-words: Batman, Batsuit, Fashion Design, Evolution, Image



Acrónimos

DC – *Detective Comics*

BD – Banda Desenhada

TV - Televisão



Índice Geral

AGRADECIMENTOS	II
RESUMO.....	III
ABSTRACT	IV
ACRÓNIMOS	V
ÍNDICE GERAL	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII

INTRODUÇÃO	1
------------------	---

1. Contextualização.....	4
1.1 – BATMAN.....	5
1.1.1 – O Processo de Criação.....	5
1.1.2 – A História de Bruce Wayne e Batman	7
1.2 – ROBIN.....	10
1.3 – VILÕES.....	12
1.3.1 – Joker	12
1.4 – IMAGINÁRIO FEMININO.....	14
1.4.1 – Catwoman	14
1.4.2 – Batwoman	16
1.4.3 – Batgirl	17
1.5 – EQUIPAMENTOS E VEÍCULOS.....	18
1.6 – GOTHAM CITY	21
1.6.1 – A Mansão Wayne e a <i>Batcave</i>	23
2. O Design de Moda e o Imaginário Batman: Banda Desenhada e Audiovisuais	24
2.1 – O ANO DO NASCIMENTO: 1939 E A DÉCADA DE 40	26
2.1.1 – Batman	27
2.1.2 – Robin	34
2.1.3 – Joker	35
2.1.4 – Imaginário feminino	37
2.1.5 – Personagens secundários.....	38
2.1.6 – Cenários e Veículos do Homem-Morcego.....	42
2.2 – A DÉCADA DE 50	46
2.2.1 – Imaginário feminino	47
2.2.2 – Personagens secundários.....	47
2.2.3 – Cenários e Veículos do Homem-Morcego.....	50
2.3 – A DÉCADA DE 60	52
2.3.1 – Batman	53
2.3.2 – Robin	55
2.3.3 – Joker	56
2.3.4 – Imaginário feminino	56
2.3.5 – Personagens secundários.....	60
2.3.6 – Cenários e Veículos do Homem-Morcego.....	62
2.4 – A DÉCADA DE 70	65
2.4.1 – Batman	66
2.4.2 – Robin	67
2.4.3 – Personagens secundários.....	68



2.4.4	– Veículos do Homem-Morcego	70
2.5	– A DÉCADA DE 80	71
2.5.1	– Batman	72
2.5.2	– Joker	74
2.5.3	– Imaginário feminino	75
2.5.4	– Cenários e Veículos do Homem-Morcego.....	76
2.6	– A DÉCADA DE 90	79
2.6.1	– Batman	80
2.6.2	– Robin	86
2.6.3	– Joker	88
2.6.4	– Imaginário feminino	89
2.6.5	– Personagens secundários.....	92
2.6.6	– Cenários e Veículos do Homem-Morcego.....	93
2.7	– O NOVO MILÊNIO	94
2.7.1	– Batman	95
2.7.2	– Robin	101
2.7.3	– Joker	102
2.7.4	– Imaginário feminino	104
2.7.5	– Personagens secundários.....	107
2.7.6	– Cenários e Veículos do Homem-Morcego.....	108
3.	Influência de Batman no Design de Moda	110
3.1	– BATMAN	110
3.2	– JOKER	116
3.1	– CATWOMAN	117
4.	Considerações Finais	122
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	127
	BIBLIOGRAFIA	129
	ANEXOS.....	139

Índice de Figuras

Pág.

Fig.1: Primeira aparição de Batman: <i>Detective Comics</i> nº 27, Bob Kane e Bill Finger, Maio de 1939.....	6
Fig.2: Vinheta que mostra o morcego a entrar pela janela do quarto de Bruce, <i>Detective Comics</i> nº 33, Bob Kane, Novembro de 1939	7
Fig.3: “Introducing Robin, the Boy Wonder”, <i>Detective Comics</i> nº 38, Bill Finger, Bob Kane e Jerry Robinson, Abril de 1940	10
Fig.4: A primeira aparição de Joker, <i>Batman</i> nº 11, Bill Finger, Bob Kane e Jerry Robinson, Junho-Julho de 1940	12
Fig.5: Catwoman, <i>Detective Comics</i> nº 122, Bob Kane e Jerry Robinson, Abril de 1947	14
Fig.6: Primeira aparição de Batwoman, <i>Detective Comics</i> nº 233, Sheldon Moldoff, Julho de 1956	16
Fig.7: Batgirl, 1961	17
Fig.8: <i>Batman</i> nº 13, Jerry Robinson, Outubro-Novembro de 1940.....	18
Fig.9: “Four Big Batman and Robin Action Stories”, <i>Batman</i> nº 20, Jerry Robinson, Dezembro-Janeiro de 1941-42.....	19
Fig.10: Batman e Robin na <i>Batcycle</i> com <i>sidecar</i> , <i>Detective Comics</i> nº 151, Jim Mooney, Setembro de 1949	20
Fig.11: Mapa de Gotham City, <i>No Man's Land and Gotham City Secret Files and Origins</i> , Eliot R. Brown, 1999.....	21
Fig.12: Batman, Robin e Sherlock Holmes nos jardins da Mansão Wayne, <i>Detective Comics</i> nº 110, Bob Kane, Abril de 1946	23
Fig.13: “The 1000 Secrets of the Batcave”, <i>Batman</i> nº 48, capa de Jerry Robinson, Agosto-Setembro de 1946.....	23
Fig.14: <i>World's Finest Comics</i> nº 3, 1941	30
Fig.15: <i>Detective Comics</i> nº 134, Abril de 1948	30
Fig. 16: Batman e Robin numa cena de circo na capa de <i>Batman</i> nº 29, Junho/Julho de 1945, Bob Kane e Jerry Robinson.....	31
Fig. 17: Batman e Robin com os palhaços numa cena no circo, <i>Batman</i> nº 103, Outubro/Novembro de 1957, Sheldon Moldoff	31
Fig.18: <i>Batman</i> , série de 1943	32
Fig.19: <i>Batman and Robin</i> , série de 1949	33
Fig.20: Batman e Robin na série <i>Batman, The Bat's Cave</i> , 1943	34
Fig.21: Batman e Robin na série <i>Batman and Robin</i> , 1949	34
Fig. 22: <i>Detective Comics</i> nº 106, Dezembro de 1945	34
Fig.23: Robin e Batman em <i>Batman, The Bat's Cave</i> , 1943	35
Fig.24: Robin e Batman em <i>Batman and Robin, Tunnel of Terror</i> , 1949	35
Fig.25: <i>Detective Comics</i> nº 128, Outubro de 1947	36
Fig.26: <i>Batman</i> nº 55, Outubro/Novembro de 1949	36
Fig.27: Selina Kyle, imagem de 1940, ilustração de Rita Camponez, 2010	37
Fig.28: Rita Hayworth nos anos 40.....	37
Fig.29: <i>Batman</i> nº 42, Bob Kane e Jerry Robinson, Agosto/Setembro de 1947	37



Fig.30: <i>Batman</i> nº 2, 1940	30
Fig.31: <i>Batman</i> nº 22, Abril/Maio de 1944	39
Fig.32: <i>Batman</i> nº 26, Dezembro/Janeiro de 1944/1945	39
Fig.33: <i>Batman</i> nº 45, Fevereiro/Março de 1948	40
Fig.34: <i>Batman</i> nº 2, 1940	40
Fig.35: <i>Detective Comics</i> nº 152, Outubro de 1949, Jim Mooney.....	40
Fig.36: <i>Batman</i> nº 18, Agosto/Setembro de 1943, Jerry Robinson	40
Fig.37: Personagem secundária, Linda Page, em <i>Batman, The Electrical Brain</i> , 1943	41
Fig.38: Personagens femininas em <i>Batman, The Bat's Cave</i> , 1943.....	41
Fig.39: Personagem secundária, Vicki Vale, 1949.....	41
Fig.40: Personagens masculinos em <i>Batman and Robin</i> , 1949.....	41
Fig.41: Modelo de automóvel da Ford – Ford Coupe – 1941	42
Fig.42: <i>Batman</i> nº 47, Junho/Julho de 1948, Jerry Robinson	42
Fig.43: Cadillac Series 75 descapotável em <i>Batman, The Electrical Brain</i> , 1943	43
Fig.44: Ford Mercury Eight descapotável em <i>Batman and Robin</i> , 1949.....	43
Fig.45: <i>Batman</i> nº 4, Inverno de 1940/1941.....	44
Fig.46: <i>Detective Comics</i> nº 39, Maio de 1940.....	44
Fig.47: <i>Detective Comics</i> nº 47, Janeiro de 1941	44
Fig.48: Gotham City em <i>Batman, The Bat's Cave</i> , 1943	44
Fig.49: <i>Detective Comics</i> nº 276, Dezembro de 1959	47
Fig.50: <i>Batman</i> nº 155, Janeiro de 1950	48
Fig.51: <i>Detective Comics</i> nº 179, Janeiro de 1952	48
Fig.52: <i>Batman</i> nº 87, Fevereiro/Março de 1955	48
Fig.53: <i>Batman</i> nº 79, Outubro/Novembro de 1953	49
Fig.54: Fotografia de moda dos anos 50, <i>Capeline</i> tão característica da década	49
Fig.55: <i>Batman</i> nº 84, Agosto/Setembro de 1954.....	49
Fig.56: Fotografia de moda dos anos 50, moda de praia da década	49
Fig. 57: <i>Batmobile</i> apresentado na estória Gotham City's Strangest Race, Sheldon Moldoff e Charles Paris, 1955	50
Fig.58: Marmon Coupe Convertible, o automóvel no qual foi inspirado o <i>Batmobile</i> ao lado apresentado de 1955	50
Fig.59: <i>Batman</i> nº 108, Agosto/Setembro de 1958.....	51
Fig.60: Estados Unidos da América, anos 50.....	51
Fig.61: Cartaz da série <i>Batman</i> , 1966	52
Fig.62: <i>Detective Comics</i> nº 372, Fevereiro de 1968, Neal Adams	53
Fig.63: Batman interpretado por Adam West, 1966.....	55
Fig.64: Batman e Robin no filme <i>Batman</i> , 1966	55
Fig.65: Robin interpretado por Burt Ward na série <i>Batman</i> , 1966.....	55
Fig.66: Robin interpretado por Burt Ward no filme <i>Batman</i> , 1966.....	55
Fig.67: Joker interpretado por Cesar Romero na série <i>Batman, Flop Goes The Joker</i> , 1966.....	56
Fig.68: Joker interpretado por Cesar Romero na série <i>Batman, The Joker Trumps an Ace</i> , 1966.....	56
Fig.69: <i>Batman</i> nº 197, Dezembro de 1967, Carmine Infantino.....	57
Fig.70: <i>Batman</i> nº 210, Maio/Junho de 1969, Neal Adams.....	57
Fig.71: Julie Newmar como Catwoman na série <i>Batman</i> , 1966	58
Fig.72: Eartha Kitt, como Catwoman na série <i>Batman</i> , 1966	58

Fig.73: <i>Batman</i> nº 139, Dezembro/Janeiro de 1963/1964	59
Fig.74: <i>Detective Comics</i> nº 385, Março de 1969, Neal Adams	59
Fig.75: Yvonne Craig como Batgirl na série <i>Batman</i> , 1966	60
Fig.76: <i>Batman</i> nº 214, Agosto de 1969	61
Fig.77: <i>Batman</i> nº 141, Março de 1964	61
Fig.78: Baby Jane, personagem secundária na série <i>Batman</i> , 1966	61
Fig.79: Cornelia, na série <i>Batman</i> , 1966	61
Fig.80: Personagem secundária, na série <i>Batman</i> , 1966	62
Fig.81: Personagem secundária na série <i>Batman</i> , 1966	62
Fig.82: <i>Batmobile</i> do final dos anos 50 e anos 60, Sheldon Moldoff	62
Fig.83: Chrysler 300C, automóvel do final dos anos 50 e 60, muito semelhante ao <i>Batmobile</i> desenhado por Sheldon Moldoff	62
Fig.84: Lincoln Futura, 1954	63
Fig.85: Lincoln Futura transformado em <i>Batmobile</i> em <i>Batman</i> , 1966	63
Fig.86: <i>Detective Comics</i> nº 196, Janeiro de 1968	64
Fig.87: Ponte de Westminster, Big Ben e Casas do Parlamento numa fotografia do início do século	64
Fig.88 e 89: Gotham City na série <i>Batman, The Joker Trumps an Ace</i> , 1966	64
Fig.90: <i>Super Friends</i> , 1973-1986	65
Fig.91: <i>Detective Comics</i> nº 403, Setembro de 1970, Neal Adams	66
Fig.92: <i>Detective Comics</i> nº 426, Julho de 1972, Michael Kaluta	66
Fig.93: <i>Detective Comics</i> nº 467, Janeiro de 1976, Richard Bukler	66
Fig.94: Bruce Wayne em <i>The Greatest Batman Stories Ever Told</i> , numa estória de 1974 ...	67
Fig.95: Robin representado em <i>The Greatest Batman Stories Ever Told</i> , numa estória de 1974	68
Fig.96: Fotografia dos Beach Boys, capa de um álbum lançado em 1974 – <i>The Very Best of The Beach Boys</i>	68
Fig.97: <i>Batman</i> nº 222, Abril/Maio de 1971, capa de Neal Adams	68
Fig.98: Excerto da capa de <i>Batman</i> nº 222, revela pormenorizadamente os Beatles	68
Fig.99: Excerto da estória “ <i>Dead... Til Proven Alive</i> ” de <i>Batman</i> nº 222, Frank Robbins, Irv Novick e Dick Giordano	69
Fig.100: The Beatles no álbum <i>Sgt. Pepper’s Lonely Hearts Club Band</i>	69
Fig.101: <i>Batmobile</i> representado para BD, 1970	70
Fig.102: AMC Javelin, automóvel de 1971	70
Fig.103: <i>Batman</i> , Frank Miller, 1986	72
Fig.104 e 105: <i>Batman</i> e Jim Gordon em <i>Batman – Ano Um</i> , 1988	72
Fig.106: Michael Keaton, em <i>Batman</i> , 1989	73
Fig.107: Joker em <i>Batman</i> , 1989	74
Fig.108: Catwoman dos anos 80 com influências da década de 50, 1983	75
Fig.109: Catwoman representada em <i>Batman - Ano Um</i> , 1988	75
Fig.110: <i>Batmobile</i> em <i>Batman</i> , 1989	76
Fig.111: Gotham City representada na capa de <i>Batman</i> nº 417, Março de 1988	77
Fig.112 e 113: Pormenores da Cidade de Gotham, representada na capa de <i>Batman - Ano Um</i> , 1988	77
Fig.114: Gotham City em <i>Batman</i> , 1989	77
Fig.115: Cartaz de <i>Batman Forever</i> , de Joel Schumacher, 1995	79
Fig.116 e 117: Vinhetas da estória publicada em <i>Batman</i> nº 501, 1995, Joe Quesada	81



Fig.118: Batman, década de 90, Simon Bisley.....	82
Fig.119 : Batman, década de 90, Klaus Janson.....	82
Fig.120: <i>Night Cries</i> de Scott Hampton, 1992	82
Fig.121: <i>Batman Returns</i> , 1992.....	82
Fig.122: Poster de <i>Mask of the Phantasm</i> , 1992	83
Fig.123: Batman em <i>Batman Forever</i> , 1995	84
Fig.124 e 125: Primeira e segunda versão dos <i>Batsuits</i> em <i>Batman & Robin</i> , 1997	84
Fig.126: Batman na série animada <i>Batman Beyond</i> , produzido por Bruce Timm, 1998-1999.....	85
Fig.127: Robin, 1991	86
Fig.128: O uniforme de Robin antes e depois dos anos 90, 1992	87
Fig.129: Esquema explicativo do uniforme de Robin, 1992	87
Fig.130: Robin em <i>Batman – A Queda do Morcego</i> , 1995	87
Fig.131: Robin em <i>Batman Forever</i> , 1997.....	87
Fig.132: Robin em <i>Batman & Robin</i> , 1997	87
Fig.133: A capa de “ <i>Morte de Batman</i> ” mostra a expressão demoníaca do Joker dos anos 90, 1995	88
Fig.134: Joker em “ <i>A Morte de Batman</i> ”, 1995	88
Fig.135: Joker em <i>Batman Beyond</i> , 1998-1999	89
Fig.136 e 137: Catwoman em <i>Batman – O começo...do fim</i> , 1996, Jim Balent e Ande Parks.....	90
Fig.138: Ilustração de Bob Ringwood do <i>Catsuit</i> para <i>Batman Returns</i> , 1992	90
Fig.139 e 140: Catwoman interpretada por Michelle Pfeiffer, para <i>Batman Returns</i> de 1992.....	91
Fig.141 e 142: Alicia Silverstone em <i>Batman & Robin</i> , 1997	91
Fig.143: Batgirl em <i>Batman Beyond</i> , 1998.....	91
Fig.144: <i>Batman</i> nº 441, Janeiro de 1990, George Perez	92
Fig.145: <i>Batman</i> nº 559, Outubro de 1999	92
Fig.146: Grace Jones nos anos 80	92
Fig.147: <i>Batmobile</i> em <i>Batman Forever</i> , 1995.....	93
Fig.148: <i>Batman</i> nº 661, Março de 2007	96
Fig.149: Batman e Joker em <i>Arkham Asylum</i> de Grant Morrison, ilustrado por Dave Mckean, 2005.....	96
Fig.150: Batman em <i>Batman: Dead End</i> , 2003	97
Fig.151: Capuz de Batman em <i>Batman: Dead End</i> , 2003.....	97
Fig.152: Bruce Wayne e o <i>Batsuit</i> em <i>Batman Begins</i> , 2005	97
Fig.153: Batman em <i>The Dark Knight</i> , 2008.....	99
Fig.154: Batman em <i>Batman: Gotham Knight</i> , no episódio <i>Have I Got a Story for You</i> , 2008.....	99
Fig.155: <i>Batman: Dark Tomorrow</i> , Video Game, 2003	100
Fig.156: <i>Batman: Rise of Sin Tzu</i> , Video Game, 2003	100
Fig.157: <i>Lego Batman: The Videogame</i> , 2008	100
Fig.158: <i>Batman</i> nº 657, Novembro de 2006, Andy Kubert	101
Fig.159: <i>Batgirl</i> nº 59, Fevereiro de 2005	101
Fig.160 e 161: Batman e Joker em <i>Arkham Asylum</i> de Grant Morrison, ilustrado por Dave Mckean, 2005.....	102
Fig.162: <i>Batman</i> nº 614, Maio de 2003, Alex Sinclair e Jim Lee	102

Fig.163: Joker em <i>Batman: Dead End</i> , 2003	103
Fig.164 e 165: Joker interpretado por Heath Ledger em <i>The Dark Knight</i> , 2008	104
Fig.166: <i>The Dark Knight Strikes Again</i> , 2002, Frank Miller	105
Fig.167: <i>Detective Comics</i> nº 780, Fevereiro de 2002, Mark Chiarello e Tim Sale.....	105
Fig.168 e 169: Catwoman interpretada por Halle Berry para o filme de 2004, <i>Catwoman</i>	106
Fig.170: Batgirl representada na capa da revista <i>Batgirl</i> nº 1, Abril de 2002	107
Fig.171: Batgirl representada na capa da revista <i>Batgirl</i> nº 25, Abril de 2002	107
Fig.172: <i>Detective Comics</i> nº 823, Novembro de 2006, Simone Bianchi	107
Fig.173: Tumbler, <i>Batmobile</i> em <i>The Dark Knight</i> , 2008	108
Fig.174 e 175: <i>Gotham City</i> em <i>The Dark Knight</i> , 2008	109
Fig.176: Modelos de Luella no final do desfile Prêt-à-Porter, Primavera/Verão 2008, <i>London Fashion Week</i> , 17 de Setembro de 2007.....	110
Fig.177: Coordenados de Luella Bartley no final do desfile Prêt-à-Porter, Primavera/Verão 2008, <i>London Fashion Week</i>	111
Fig.178: Cartaz da exposição “ <i>Superheroes Fashion and Fantasy</i> ”, Metropolitan Museum, 2008	112
Fig.179: Coordenado inspirado em Batman, criado por Gareth Pugh, 2007.....	113
Fig.180: Christian Bale na pele de Bruce Wayne, vestido pelo designer Giorgio Armani, 2008.....	113
Fig.181, 182 e 183: Ali Stephens, “ <i>Dark Knight Editorial</i> ”, French Revue des Modes, 2009.....	114
Fig.184: Editorial inspirado em Batman, fotografias de Hasse Nielsen, publicado na <i>Tush Magazine</i> , 2007	115
Fig.185, 186 e 187: Coleção Prêt-à-Porter, Primavera/Verão 2010, Vivienne Westwood	116
Fig.188: Coordenado inspirado em Catwoman, criado por Thierry Mugler, Outono/Inverno 1996-1997	117
Fig.189: Gwyneth Paltrow, como Catwoman, Steve Klein, <i>Vogue</i> , 2008	117
Fig.190: Christian Dior, Alta Costura, por John Galliano, Primavera/Verão 2001	118
Fig.191: Dolce & Gabbana, Primavera/Verão 2007	118
Fig.192: Gianni Versace, Outono/Inverno, 1992-1993	119
Fig.193: Alexander McQueen, Primavera/Verão, 2000	119
Fig.194: Iceberg, Nicole Phelps, Outono/Inverno, 2008	119
Fig.195: Coordenado com capuz inspirado em Catwoman, Iceberg, Nicole Phelps, Outono/Inverno, 2008	119
Fig.196: Kate Moss na capa da <i>Interview</i>	120
Fig.197: Naomi Campbell na <i>Vogue Rússia</i> , edição de Inverno	120
Fig.198 e 199: Editorial da <i>V Magazine</i> nº 56, inspirado em Catwoman.....	120
Fig.200: Produção fotográfica, Pilar Rubio como Catwoman	120
Fig.201: As várias facetas de Batman, de 1939 a 2005, ilustração de Rita Camponez, 2010.....	123
Fig.202: As várias facetas de Catwoman, de 1940 a 2004, ilustração de Rita Camponez, 2010.....	124
Fig.203: Alguns logótipos do Cavaleiro das Trevas, de 1941 a 2006, composição de Rita Camponez, 2010.....	126

Introdução

Em 1935, a DC Comics¹ tornou-se muito popular e teve reconhecimento internacional quando publicou, pela primeira vez, um livro que continha todo o material *comic* produzido até à data. Os personagens dos *comic books*, julgados frequentemente como fantasias masculinas, tornaram-se enigmáticos, não só por fazerem parte do imaginário das crianças, mas também por proporcionarem um meio de escape ao leitor.

Batman, o segundo personagem² principal da DC foi visionado com base em desenhos do mestre do Renascimento, Leonardo da Vinci, que idealizava uma máquina voadora, mas a inspiração imediata adveio do sucesso do Super-Homem. Pretendia repetir-se o seu sucesso, mas ao mesmo tempo criar algo novo e intemporal. Um simples ser humano torna-se um ícone universal, numa primeira fase apenas no mundo *comic*, mas posteriormente em muitos outros meios, com uma expansão gigantesca no mundo da sétima arte.

Batman: A Evolução da Imagem de um Herói – Sete décadas de História e de Estórias visa demonstrar que, ao longo de setenta anos, Batman conta com uma grande riqueza a nível gráfico, uma vasta diversidade de estilos e autores. Dá-se a conhecer ao leitor toda a história do Homem Morcego³, a nível do design de moda, ou seja, pretende-se analisar, do ponto de vista da imagem, todo o universo de 1939 a 1999, tentando perceber de que forma a moda o influencia. Nos últimos 10 anos, fez-se igualmente uma recolha da iconografia do imaginário, embora sem se proceder à análise e comparação com as orientações da moda, o que se explica pelo facto de não haver ainda distanciamento suficiente, nem publicações relevantes sobre o assunto. Esta recolha permite enriquecer as várias facetas do tema, nomeadamente no que diz respeito ao cinema, com obras tão relevantes, como as de Christopher Nolan, *Batman Begins* e *The Dark Knight*, que não podiam deixar de ser referenciadas. As transformações que foram ocorrendo na imagem do protagonista repercutiram-se também em todo o imaginário da série, partilhando uma mesma linguagem: outros personagens, ambiente (Gotham City), objectos, entre outros.

¹ Editora de banda desenhada, considerada uma das maiores companhias de *comics* do mundo. A empresa é subsidiária da Time Warner e detém a propriedade intelectual de muitos personagens de BD americanos, tais como: Spider-Man, Batman ou Wonder Woman. Com sede em Nova Iorque, a DC Comics era conhecida como National Comics, tendo adoptado mais tarde a sigla DC referente a Detective Comics.

² O primeiro personagem de banda desenhada criado pela DC Comics foi Super-Homem, em 1938. Este super-herói, que luta contra o crime, foi criado pela dupla de autores Joe Shuster e Jerry Siegel.

³ O morcego enquanto animal não influenciou somente Batman. Este serviu igualmente de inspiração a Bram Stoker, em quase toda a história de Drácula. Também Johann Strauss usou o “morcego” em composição musical assim intitulada. Da mesma forma existe, curiosamente, um Lamborghini *Murcielago*.

INTRODUÇÃO

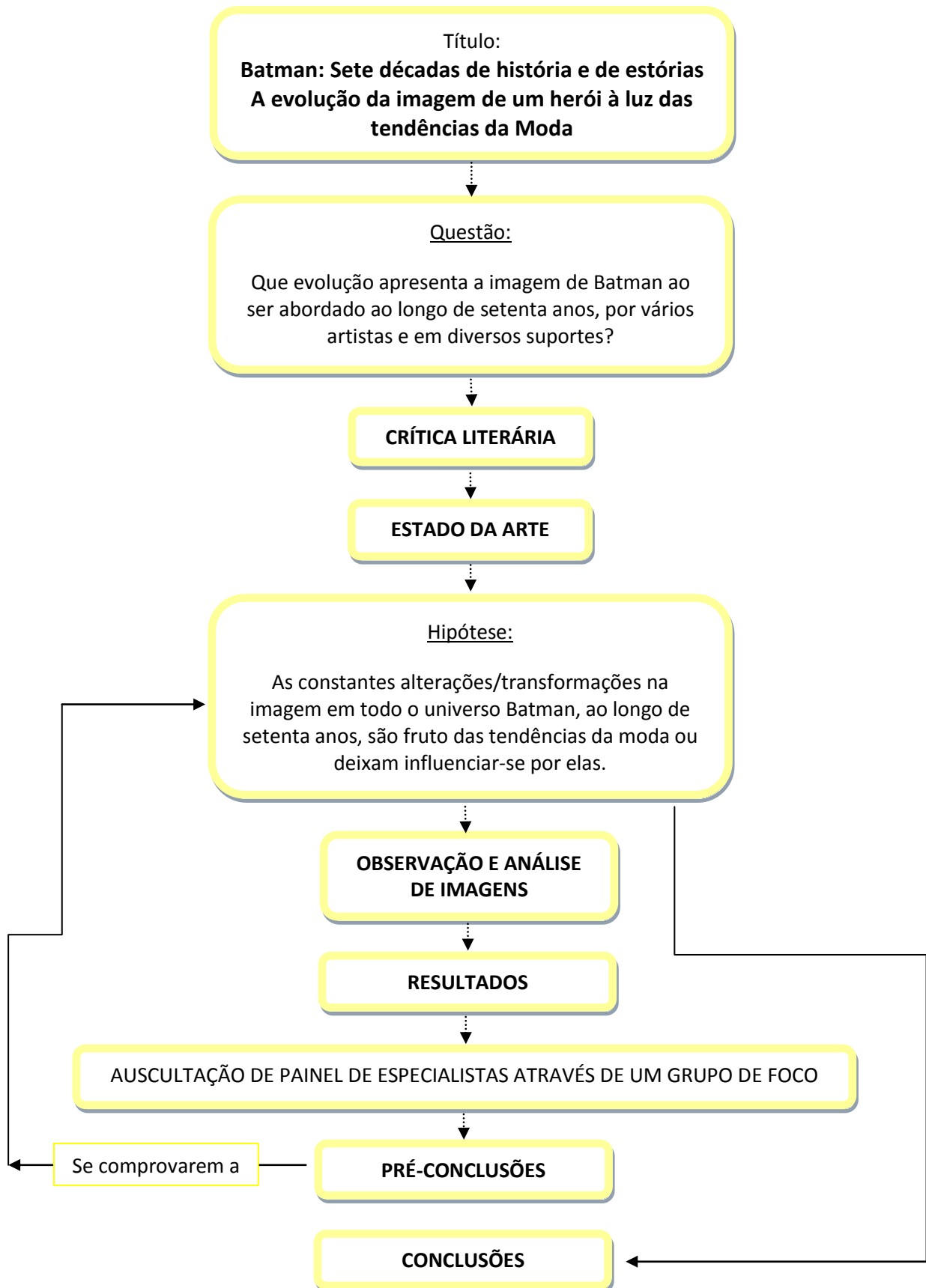
Devido ao facto de o personagem viver em variadíssimos meios de comunicação, o número de seguidores é muito elevado, abrangendo todas as camadas sociais e etárias. Deste modo, compreende-se que o universo batmaniano tenha tido repercussões em muitas e variadas áreas, nomeadamente na moda, servindo de ponto de partida para alguns designers. Esta investigação pretende ser uma modesta contribuição para o conhecimento ou para um eventual estudo numa área, cujo objecto está ainda por explorar e, portanto, fazer descobertas neste campo particular.

Importa estabelecer um paralelismo claro e directo entre o universo dos super-heróis e o mundo da moda, por várias razões: em primeiro lugar, numa vertente mais conceptual, representam ambos um mundo paralelo à realidade social, uma evasão; em segundo porque, assim como o super-herói nasce e se serve do seu próprio corpo como seu objecto de trabalho, a moda partilha igualmente esta ligação estreita com a linguagem corporal, pois é a partir dela que surgem os objectos que cria. Seguidamente, assim como na moda, o corpo, no imaginário dos super-heróis, é hiperbolizado e cria a possibilidade de sublimação. De forma análoga é através da roupa que usam que Bruce Wayne, Selina Kyle ou Jack Napier, se tornam seres do imaginário colectivo, que fazem parte da fantasia visto que, ao colocar “estas máscaras”, incorporam personagens e desempenham papéis substancialmente diferentes. Assim, fica claro que a moda e a roupa são um prolongamento da personalidade e este facto adquire uma enorme importância no conceito de super-heroísmo.

A dissertação está dividida em três partes: a primeira diz respeito ao primeiro capítulo e pretende apresentar um enquadramento teórico ao super-herói e a todo o seu universo, estabelecendo uma contextualização à temática proposta. A segunda parte, correspondente ao capítulo dois, que analisa a imagem de Batman e procura situar o tema do design de moda. Este mesmo capítulo, encontra-se dividido por décadas, de forma a poder classificar a iconografia e a moda de cada uma, abordando não só a banda desenhada, mas igualmente os audiovisuais, tais como o cinema, a televisão e os *videogames*. O terceiro capítulo estará direccionado exclusivamente à influência do universo Batman no mundo da moda, quer em desfiles como em editoriais. O último capítulo apresentará as considerações finais, onde se procura realçar os resultados mais relevantes, de acordo com os objectivos da investigação.

INTRODUÇÃO

ORGANOGRAMA:



1. Contextualização

1.1 – BATMAN

1.1.1 - O Processo de Criação

O presente capítulo pretende abordar o processo de criação do super-herói, assim como seleccionar os mais importantes aliados e vilões. Para uma melhor compreensão dos capítulos seguintes, procede-se aqui, a uma contextualização teórica, não só no que diz respeito aos criadores dos personagens e de toda a envolvência do imaginário (como equipamentos e a cidade de Gotham), mas igualmente a um exame dos pontos fulcrais das histórias de ficção de cada um.

No início de 1938, depois do sucesso alcançado com Super-Homem, a editora norte-americana National Publications⁴ solicitou aos seus editores que criassem outros super-heróis, pretendendo novos êxitos, semelhantes ao alcançado pela primeira grande celebridade. Em resposta, Bob Kane⁵ criou “*The Bat-Man*” (Daniels, 2004, p. 18). Bill Finger⁶, principal colaborador de Kane, relembra:

*“Kane had an idea for a character called Batman and he’d like me to see the drawing. I went over to Kane’s, and he had drawn a character who looked very much like Superman with kind of (...) reddish tights, I believe, with boots (...) no gloves, (...) with a small domino mask, swinging on a rope. He had two stiff wings that were sticking out, looking like bat wings (...)”*⁷ (Bill Finger *apud* Steranko, 1970, p. 1).

Após ter visto os esboços de Kane, Finger quis também fazer parte integrante do processo de criação e foi dando sugestões, de modo a enriquecer o novo personagem: aconselhou a substituição da simples máscara que Kane tinha desenhado por uma que cobrisse a parte de trás da cabeça, desenhou uma longa capa em vez das asas iniciais (Daniels, 2004, pp. 21-23), acrescentou umas luvas e quis remover os apontamentos

⁴ Futura DC Comics.

⁵ Pai oficial de Batman, Kane (1915-1998) chegou ao mundo dos *comic books*, em 1936, quando publicou a sua própria revista, mas foi só depois da criação de Super-Homem aumentando drasticamente as vendas, que Kane e Bill Finger resolveram desenvolver um outro herói – Bat-man. Kane apresentou a ideia aos editores, acabando por ficar com todo o mérito. A maioria das suas contribuições em Batman realizou-se nos anos 40, com vários outros autores, como Jerry Robinson. Devido à política editorial (que durou até aos anos 60), o autor recebia os créditos por todas as histórias do super-herói, mesmo que não tivesse contribuído em nada.

⁶ Co-criador de Batman, Bill Finger (1914-1974) foi o autor da primeira aventura do super-herói, com ilustrações de Kane. Finger escreveu a maioria das histórias iniciais do universo, tendo sido o criador de Joker, de vários outros vilões e do *Batmobile*. Foi também o responsável por ter dado o nome à cidade de Gotham.

⁷ TL: “Kane tinha uma ideia para um personagem chamado Batman e queria que visse o desenho. Dirigi-me a Kane, e ele tinha desenhado um personagem muito semelhante ao Super-Homem com uma espécie de (...) *collants* avermelhados, creio eu, com botas (...), sem luvas (...) com uma pequena máscara de dominó, a balançar-se numa corda. Este tinha duas duras asas que saíam, assemelhando-se a asas de morcego (...)”.

vermelhos do traje original (Desris, 1994, p. 223). Foi igualmente Finger o responsável pela invenção do nome do alter-ego de Batman, Bruce Wayne⁸.

A maior parte dos elementos de Batman - personalidade, raízes, história, design ou equipamentos - foram inspirados na cultura popular da época, década de 30, que incluíam o cinema, a banda desenhada, as revistas, as manchetes dos jornais, entre outros (Daniels, 2003, p. 23). Kane apontou, como uma das maiores influências, *The Mark of Zorro*⁹ e *The Bat Whispers*¹⁰, na criação da iconografia associada a Batman, enquanto Finger trazia a inspiração de personagens literárias como Doc Savage¹¹, *The Shadow*¹² e Sherlock Holmes¹³. Mais tarde, Bob Kane admitiu ter deixado influenciar-se por *Dick Tracy*¹⁴, personagem de banda desenhada, de Chester Gould e por desenhos do mestre do Renascimento, Leonardo da Vinci, que idealizava uma máquina voadora. Já Finger inspirou-se numas tiras de banda desenhada de Lee Falk¹⁵, publicadas num jornal sindicalista que Kane também admirava, *The Phantom*¹⁶. Outras influências advêm dos filmes de terror da década de 30, nomeadamente de *Dracula*¹⁷, de 1931, que notabilizou Bela Lugosi.

Na sua autobiografia, *Batman & Me*, de 1989, Bob Kane relembra que foi Finger quem sugeriu assemelhá-lo a um morcego, desenhar uma capa recortada, fazer apenas uns rasgões nos olhos para tornar o olhar mais misterioso (Kane, 1989, p. 41). Kane acrescenta que a ideia original eram duas asas de morcego anexadas aos braços, mas apercebendo-se de que estas podiam ser demasiado pesadas, desenhou em substituição uma capa.

⁸ No capítulo 1.1.2, será abordada a história de Bruce Wayne e de Batman.

⁹ Obra cinematográfica norte-americana de 1920, realizada por Rouben Mamoulian e produzida por Raymond Griffith e Darryl F. Zanuck, introduziu a figura de um herói mascarado no cinema. A história é baseada em *The Curse of Capistrano* de Johnston McCulley, 1919.

¹⁰ Influente melodrama de 1930 foi uma das primeiras obras do cinema sonoro, contou com o trabalho do director de câmara, Roland West e era protagonizado por Chester Morris. Bob Kane ficou tão impressionado com a imagem do vilão, que se deixou influenciar por este no processo de criação de Batman.

¹¹ Personagem de ficção de aventura, originalmente publicado em revistas comic norte-americanas, durante as décadas de 30 e 40. Foi criado em 1933 pelo editor Henry W. Ralston e por John L. Nanovic pela Street and Smith Publications.

¹² Série dramática de 1930 de Walter Gibson, conta a história de um vigilante, que luta contra o crime através de poderes mentais. Estreou-se a 31 de Julho de 1930, como se fosse a odisséia de um misterioso narrador de um programa de rádio da *Street and Smith: Detective Story Hour*. Depois do sucesso atingido com a rádio, *The Shadow* rapidamente passou para a banda desenhada e televisão.

¹³ Personagem de ficção do final do Séc. XVIII e início do XIX, é pela primeira vez publicado em 1887. Criado pelo médico e escritor escocês Sir Arthur Conan Doyle, Sherlock tornou-se um dos mais emblemáticos detectives de sempre, reconhecido pela astúcia em resolver difíceis casos.

¹⁴ Longa *comic strip* americana, foi criada por Chester Gould entre 1931 e 1977. *Dick Tracy* conta a estória de um detective de polícia norte-americano, que conta com a presença de variados e coloridos vilões.

¹⁵ Escritor, director e produtor, Leon Harrison Gross (1911-1999), mais conhecido como Lee Falk foi o autor do personagem comic *The Phantom* e de *Mandrake, the Magician*. *The Phantom* teve a sua primeira aparição em 1936, tendo sido a sua criação mais emblemática: um herói que luta contra o crime, sem nenhum poder sobre-humano.

¹⁶ Universo de banda desenhada, criado por Lee Falk em 1936. *The Phantom* faz parte de um grupo que luta contra o crime e foi criado em 1536, quando o pai do navegador Christopher Walker foi assassinado, durante um ataque de piratas.

¹⁷ Filme de terror norte-americano de 1931 realizado por Tod Browning. O filme foi produzido pela Universal e foi baseado na obra de literatura de 1897, escrito pelo irlandês Bram Stoker.

Adicionou ainda umas luvas, de modo a que Bat-Man não deixasse impressões digitais quando actuava à noite (Kane, 1989, p. 41).

Desde a criação do super-herói, todas as aventuras são assinadas por Bob Kane, independentemente dos seus autores. A assinatura de Kane só começa a desaparecer das histórias Batman em meados da década de 60, sendo substituída pelos nomes dos autores correspondentes: escritor e ilustrador. No final dos anos 70, na capa de cada revista volta a aparecer “Created by Bob Kane” para além das assinaturas dos verdadeiros criadores.

Apesar de ter sido o responsável pelo formato pelo qual Batman ficaria consagrado, Bill Finger não vem a receber o mesmo reconhecimento que Kane. Este só começa a alcançar algum mérito pelo seu trabalho, enquanto escritor oficial das histórias de Batman, nos anos 60.

A primeira história Batman: “*The Case of the Chemical Syndicate*”¹⁸ surge na *Detective Comics* nº 27, em Maio de 1939. A origem do super-herói só é revelada no número 33, em Novembro de 1939, voltando a ser referida em *Batman* nº 47. A *Detective Comics* nº 33, história de Bill Finger, mostra ao leitor um Bruce muito afectado pela perda dos pais. Dias depois, diante do túmulo dos mesmos, o pequeno jura: “*By the spirits of my parents I will avenge their deaths by spending the rest of my life warring on all criminal*”¹⁹, citação da personagem Bruce Wayne na história “*The Batman and How He Came to Be*” (Kane, 1939).

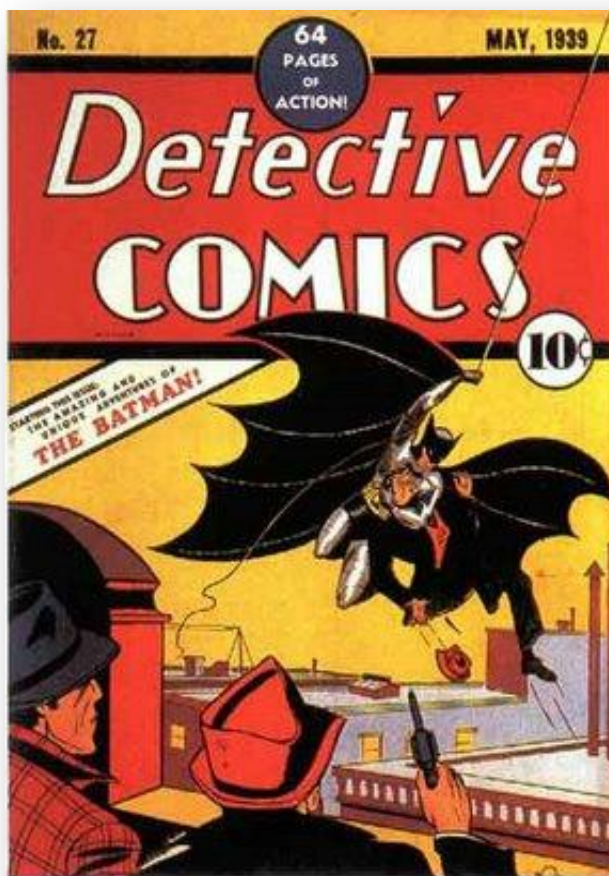


Fig.1: Primeira aparição de Batman: *Detective Comics* nº 27, Bob Kane e Bill Finger, Maio de 1939.

¹⁸ “O Caso do Sindicato de Química”.

¹⁹ TL: “Pela alma dos meus pais, eu irei vingar as suas mortes, passando o resto da minha vida a lutar contra os criminosos.”

1.1.2 - A História de Bruce Wayne e de Batman

Bruce Wayne, a identidade secreta de Batman, nasce no final de 1910, filho de Thomas e Martha Wayne, duas personalidades bilionárias e caridosas. Bruce vive na Mansão Wayne, onde passa uma infância feliz, saudável e privilegiada até aos oito anos, quando presencia o assassinato dos pais, por um ladrão, Joe Chill que os pretendia assaltar à saída do teatro, quando regressavam a casa. Este acontecimento vem a revelar-se como o elemento decisivo, que faz despoletar o dispositivo dramático da acção, tornando-se o responsável pela criação do super-herói. Após a morte dos progenitores, Bruce fica a viver na mesma casa com o tio, Philip Wayne e o mordomo, Alfred Pennyworth, formado em medicina de guerra, e que vem a ser cúmplice de Bruce, quando este cria Batman e no decorrer de muitas das suas aventuras.



Fig.2: Vinheta que mostra o morcego a entrar pela janela do quarto de Bruce, *Detective Comics* nº 33, Bob Kane, Novembro de 1939.

A personalidade de Bruce, que é transmitida ao leitor, varia ao longo do tempo. As histórias mais recentes apontam-no como um irresponsável e preguiçoso; já as mais antigas, por outro lado preferem caracterizá-lo como um indivíduo mais maduro e consciente. Em adulto torna-se um filantropo milionário, ficando a seu cargo a empresa que herda dos pais. Treina o físico e o intelecto, estuda diversas áreas do conhecimento que podem ajudá-lo na luta contra o crime, incluindo química, criminologia, artes marciais e técnicas de combate, ginástica, bem como teatro e ventriloquia.

Na revista *Detective Comics* nº 235, Setembro de 1956, Bruce descobre que o homicídio dos seus pais não foi um acidente, consequência de um assalto, mas uma encomenda de Lew Moxon²⁰. De forma a vingar a morte dos pais, Bruce cria Batman para causar o medo no submundo de Gotham e defender os inocentes. "A grandeza de Batman está na capacidade de dirigir a loucura para a convivência civil, em direcção ao cumprimento das regras." (Kane, 2003, p. 6). É dono de uma fortuna que lhe permite tornar-se cientista,

²⁰ Personagem de ficção da DC Comics e do universo Batman. Surge pela primeira vez na *Detective Comics* nº 235, Novembro de 1956. Foi criado por Bill Finger e Sheldon Moldoff.

viajar, construir uma casa e um esconderijo subterrâneo, que lhe faculta a sua dupla identidade: a *Batcave*. Batman cria assim uma identidade defendida por um conjunto de iconografias. O mais importante elemento gráfico é o logótipo, que sofre constantes transformações com o passar do tempo, acompanhando toda a imagem do personagem e a evolução do imaginário. É utilizado não só na zona do peito do *Batsuit*, mas igualmente em inúmeros suportes e *gadgets*, utilizados pelo protagonista, tal como o *Batsignal* ou o *Batarang* (o boomerang de Batman).

Nos *comic books*, Batman não é bem aceite pela polícia, despertando a sua ira, visto ser tido como um assassino, como tantos outros na cidade de Gotham. No entanto, esta opinião vai-se modificando, quando a polícia começa a aperceber-se que Batman está do seu lado. Desta forma, Batman concebe o *Batsignal*, um projectador com a forma do seu logótipo. Assim, quando Gotham precisa de Batman, activa um sinal, em forma de morcego, projectado no céu, chamando o protagonista à cena do crime.

A história de Batman distingue duas épocas diversas: a Era de Ouro e a Era de Prata. A primeira tem início na *Detective Comics* nº 33 em Novembro de 1939, mas é só no número 47, em Junho/Julho de 1948, que surge mais detalhadamente. A Era de Prata inicia o seu período em 1956 e abrange as décadas de 50, 60 e 70, onde são adicionados ao núcleo original, novos elementos. Apesar das muitas semelhanças entre as duas eras, são ainda notórias algumas diferenças, quer a nível narrativo quer gráfico. A Era de Prata assiste a transformações de diversos factores, devido a pequenas revisões e a novos directores da DC durante as publicações das estórias. Dos anos 50 ao início dos anos 60, as aventuras de Batman apresentam muitos elementos de ficção científica, numa tentativa de seguir outros personagens de sucesso da editora, do mesmo estilo de Batman. Novos personagens como Batwoman, Ace ou Bat-Mite são introduzidos no universo DC. Batman colabora com outros super-heróis, nomeadamente com o Super-Homem, com quem trabalha regularmente na série *World's Finest Comics*²¹, de 1954 a 1986. O protagonista torna-se ainda membro fundador da *Justice League of America*²², cuja primeira aventura é publicada em 1960, na revista *The Brave and the Bold*²³ nº 28.

²¹ Revista de banda desenhada norte-americana publicada pela DC Comics, que apresentava histórias conjuntas de Super-Homem e Batman.

²² Equipa de super heróis de banda desenhada publicada pela DC Comics. Surge pela primeira vez ao público em *The Brave and the Bold* nº 28, em 1960, e incluía o Super-Homem, Batman, Wonder Woman, Flash, Green Lantern, Aquaman e Martian Manhunter.

²³ Série de revistas de banda desenhada da DC Comics. O primeiro número foi publicado em 1955 e o último em 1983. Seguiu-se uma mini-série de 1991 a 1999. Voltou a ser recentemente publicado em 2007. O tema focal de *The Brave and the Bold* variou ao longo do tempo mas o mais comum era unir super-heróis da DC.

Num artigo comemorativo dos 60 anos do personagem, em 1999, *The Guardian* refere: *“As we approach the millennium, Batman is a figure blurred by the endless reinvention that is modern mass culture. He is at once an icon and a commodity: the perfect cultural artifact for the 21st century”*²⁴ (Finkelstein e Macfarlane, 1999).

Batman tornou-se um ícone da cultura pop norte-americana, reconhecido internacionalmente. A sua presença estendeu-se a variados meios de comunicação, muito para além da banda desenhada, de onde advém.

²⁴ TL: “Com a aproximação ao novo milénio, Batman é uma figura desfocada pela constante e infindável reinvenção, que é a cultura de massas moderna. Este é simultaneamente um ícone e uma mercadoria: o produto cultural perfeito para o século XXI.”

1.2- ROBIN

Com o início da Segunda Guerra Mundial, a política editorial de Whitney Ellsworth²⁵, tendente a tornar o ambiente Batman menos negro e violento resultou, para além de outras acções, na criação de um novo personagem que viria fazer companhia a Batman: Robin. Concebido como um meio para atrair um público mais infantil, este foi introduzido na *Detective Comics* nº 38, em Abril de 1940 (Daniels, 2004, p. 37). A introdução de Robin pretendia direccionar os *comic books* de Batman para o público leitor, abrangendo um universo com o qual as crianças pudessem identificar-se. Assim, Robin surge como um personagem mais colorido, mais sorridente, menos violento. Com este novo elemento

adicionado à saga, os resultados excederam as expectativas, aumentando consideravelmente o volume de vendas das revistas DC.

Também apelidado de “*The Boy Wonder*” ou “Menino-prodígio”, Robin foi inspirado, tanto no nome como na sua aparência, pelo lendário Robin Hood. Especula-se que a sua designação também possa advir do nome de um dos seus criadores, Jerry Robinson²⁶. A equipa formada por Batman e Robin é frequentemente referida como *Dynamic Duo* ou *Caped Crusaders*. Robin foi encarnado por uma série de personagens diferentes, destacando-se entre os mais importantes: Dick Grayson, Jason Todd, Timothy Drake e Stephanie Brown. Apesar de todas as versões de Robin apresentadas (cada uma com uma história distinta), a mais emblemática verifica-se com a encarnação de Dick Grayson.

De forma a preservar a fama de boémio, Bruce Wayne vai ao circo. Ainda há poucas semanas em Gotham, o *Haly Brother Circus* anuncia os *Flying Graysons*, em posters

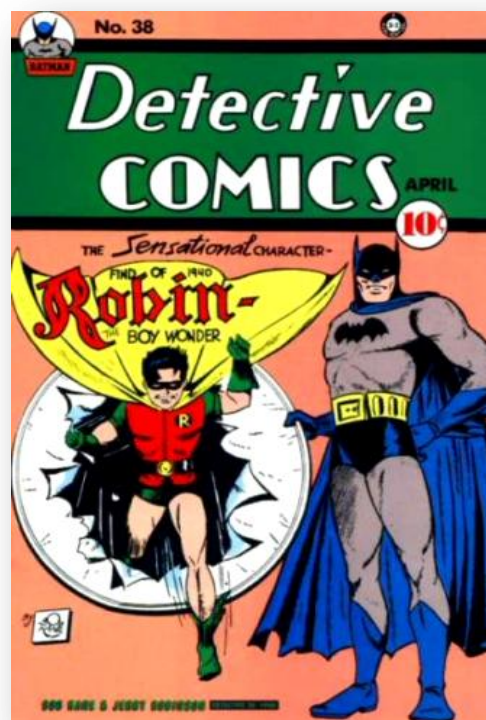


Fig.3: “Introducing Robin, the Boy Wonder”, *Detective Comics* nº 38, estória de Bill Finger, desenho de Bob Kane e Jerry Robinson, Abril de 1940.

²⁵ Editor, escritor e desenhador norte-americano, Frederic Whitney Ellsworth (1908-1980) trabalhou para a DC Comics, em Batman, durante a Era de Ouro.

²⁶ Desenhador e ilustrador norte-americano, notável pelas suas colaborações com o universo Batman, Jerry Robinson (1922- --) foi o co-criador de Robin e Joker, ao lado de Bob Kane e Bill Finger.

espalhados por toda a cidade, como as principais atrações do espetáculo. No auge das suas carreiras, John e Mary Grayson são os protagonistas e estão a iniciar Dick no trapézio. Boss Zucco²⁷, depois de Mr. Haly (o dono do circo) se recusar a pagar-lhe, certifica-se que aquela é a última noite dos Graysons e sabota o material do trapézio. Durante a exibição, o jovem Dick testemunha a morte dos pais. Bruce sente-se familiarizado com o caso e decide apoiar o órfão. Batman treina o rapaz, que cedo demonstra agilidade e rapidez e gradualmente vai encontrando o seu caminho como um novo e singular super-herói.

Na maioria das histórias escritas por Bill Finger e ilustradas por Win Mortimer²⁸ e Jim Mooney²⁹, Robin assume o controlo de um núcleo próprio de vilões, de modo independente face a Batman. Entre eles está Clock³⁰. Apesar de as suas aventuras serem, na sua maioria, participações em “Batman”, de modo a implementar as vendas, a banda desenhada mostra ocasionalmente ao leitor, um Robin mais jovem, que se diverte com pessoas da sua idade: uma mudança revigorante num personagem cuja vida é limitada à interação com adultos. Os principais amigos de Robin, os Teen Titans³¹, chegam às páginas em 1964, na revista *The Brave and the Bold* nº 54, escritas por Bob Haney³² e Bruno Premiani³³. Nas revistas *Batman* e *Detective Comics*, Robin cresce rapidamente pelas mãos do desenhador Carmine Infantino.

Com a reputação elevada conquistada por Robin, a DC decide que é seguro cortar os laços com o parceiro de longa data e, consecutivamente é introduzido um novo Robin aos leitores. Assim, em Julho de 1984, em *Tales of the Titans* nº 44, Dick Grayson adota a identidade de Nightwing. Jason Todd, Timothy Drake e Stephanie Brown são mais três exemplos de personagens que assumem o papel de Robin, assim como Dick Grayson.

²⁷ Anthony Zucco é um personagem de ficção da DC, criado por Bob Kane, Bill Finger e Jerry Robinson. Foi introduzido na *Detective Comics* nº 38, em Abril de 1940.

²⁸ Ilustrador canadiano de *comic books*. James Winslow Mortimer (1919-1998) tornou-se um dos mais emblemáticos ilustradores do universo DC, nomeadamente de Super-Homem. Fez também participações para a Marvel, Gold Key e outras editoras.

²⁹ Desenhador norte-americano da Marvel e da DC Comics, mais conhecido pelas suas ilustrações para o Homem-Aranha. Mooney (1919-2008) assinava muitas vezes com pseudónimo de Jay Noel.

³⁰ Vilão da DC Comics, criado por France Herron e Lee Elias. A sua primeira aparição dá-se em *World's Finest Comics* nº 111, em Agosto de 1960.

³¹ Também conhecidos como The New Teen Titans, New Titans, ou The Titans. São uma equipa de super-heróis da DC Comics criada por Bob Haney e Bruno Premiani, maioritariamente constituída por membros adolescentes.

³² Escritor de livros de BD. Para além da sua participação em Teen Titans, Robert G. Haney (1926-2004) criou outros personagens, tais como: Metamorpho, Eclipso ou Cain.

³³ Ilustrador italiano, tornou-se um cartoonista de política. Mais tarde, Bruno Premiani (1907-1984) deixou o seu país e depois de estar emigrado na Argentina, assentou em terras americanas onde trabalha para a DC Comics. Os seus mais admiráveis trabalhos são *Doom Patrol*, 1963 e *Teen Titans*, 1964.

1.3 – VILÕES

1.3.1 - Joker

O imaginário Batman é sustentado pela diversidade de vilões que, contracenando com o super-herói, fazem crescer o seu universo, pois criam história, mistério e enredo. Variam o estilo e o género, a forma de actuar e surpreender, a imagem e o intelecto. Entre os mais importantes³⁴, apenas Joker foi o eleito para ser abordado neste projecto, uma vez que é alvo de variadas transformações iconográficas ao longo do tempo de evidente expressividade. Jerry Robinson, pai do primeiro vilão do universo do super-herói, expõe as suas ideias:

*“(...) I set out to dream up a villain worthy of Batman. A memorable character has an internal contradiction – as would a villain with a sense of humor – albeit a deadly one. I found a deck of playing cards with the classic jester image I wanted, and then I knew I also had the name (...)”*³⁵ (Jerry Robinson *apud* Greenberger e Manning, 2009, p. 4).

Joker conta a sua origem mais vezes do que a maioria se pode lembrar, apresentando incessantemente diferentes versões: por essa razão não se sabe a verdadeira história do personagem (Greenberger e Manning, 2009, p. 160). Quando aparece pela primeira vez em *Batman* nº 1, em 1940, é um assassino e ladrão de joalharias, de aparência similar a um palhaço. Outros autores apontam-no como um ex-comediante falhado, arrasado pela morte da mulher. Artistas como Bob Kane, Jerry Robinson ou o escritor Bill Finger deixam influenciar-se, na sua criação, pelo filme de 1928, *The Man Who Laughs*³⁶ e pela carta de baralho Joker. O seu objectivo é

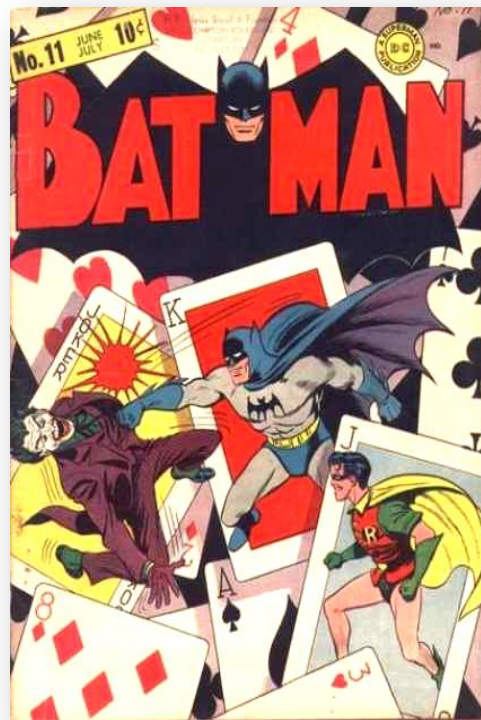


Fig.4: A primeira aparição de Joker, na capa de *Batman* nº 11, estória de Bill Finger, desenhos de Bob Kane e Jerry Robinson, 1940.

³⁴ Outros vilões são retratados no anexo 2: Penguin, Riddler e Two-Face, mas por não serem vítimas de alterações relevantes graficamente, não são abordados na dissertação.

³⁵ TL: “(...) propus-me sonhar com um vilão digno para Batman. Um personagem memorável tem uma contradição interna – tal como um vilão com sentido de humor – embora mortal. Encontrei um baralho de cartas com a imagem clássica de um palhaço, que procurava, e aí soube que tinha também o nome (...)”

desafiar o Homem-Morcego, acabando por causar grandes danos, tal como na estória em que paraliza Batgirl ou quando acaba por matar Jason Todd. O alter-ego de Joker é Joseph Joe Kerr, mas em 1989 com o filme *Batman*, o nome altera-se para Jack Napier. Logo nas primeiras aventuras, Joker estava destinado a responder pelos seus actos cobardes e acabaria por morrer, mas é salvo pelo então editor da DC, Whitney Ellsworth, que achou o personagem demasiado intrigante para o eliminar do universo. Para além de ser o maior inimigo de Batman, é um dos personagens mais célebres da banda desenhada e do cinema.

A política editorial de censura que se instalou na DC Comics (*Comics Code Authority*), durou da década de 40 à de 60 e pretendia tornar o imaginário Batman mais alegre e menos violento, facto que naturalmente se vem a reflectir no arqui-inimigo do super-herói (Greenberger e Manning, 2009, p. 160). Os seus crimes de homicídio tornam-se apenas brincadeiras perigosas e o seu papel aproxima-se mais do tradicional palhaço de circo. Em Fevereiro de 1951, na *Detective Comics* nº 168, é explicada aos leitores uma nova versão da origem de Joker, intitulada de *"The Man Behind the Red Hood"*. Red Hood tenta assaltar uma fábrica e quando Batman aparece, o assassino assusta-se e cai acidentalmente num tanque com produtos químicos e tóxicos. É dado como morto, mas sobrevive e ressurge completamente louco, com a pele esbranquiçada, cabelo verde e um sorriso permanente derivado à contracção de alguns músculos faciais, dando origem ao vilão.

As armas de Joker são inspiradas na comédia e no riso. Tome-se como exemplo a luva com um dispositivo eléctrico que, quando apertada, dá choque, tortas de cianeto ou uma flor que espirra ácido. A marca da sua identidade é o "gás do riso", um veneno que leva a vítima a rir descontroladamente. Como consequência, os músculos enrijecem e a pessoa acaba por morrer, a sorrir.

³⁶ Obra literária de Victor Hugo, originalmente publicada em Abril de 1869, com o título francês *L'Homme qui rit*. Foi adaptado para o cinema em 1928, realizado por Paul Leni e protagonizado por Conrad Veidt, Mary Philbin e Olga Baclanova.

1.4 - IMAGINÁRIO FEMININO

Na revista *All Star Comics* nº 8, Dezembro de 1941 - Janeiro de 1942, a Princesa Diana da mítica ilha de Themyscira veste um uniforme patriótico e uma tiara a condizer, iniciando uma viagem para um mundo conquistado por homens. Assim nasce a Wonder Woman, que vem abrir caminho para o universo feminino no mundo dos super-heróis (Greenberger e Manning, 2009, p. 125). Desde a primeira aparição de Wonder Woman em 1941, as mulheres da banda desenhada deixam de ser meras namoradas dos super-heróis ou simples personagens secundárias, de apoio, ou figurantes e começam a desenvolver as suas próprias aventuras.

Pelas razões já explicadas anteriormente, para este subcapítulo, foram apenas seleccionadas três personagens femininas: Catwoman, Batwoman e Batgirl, por serem as mais expressivas, no que diz respeito às alterações iconográficas ao longo de setenta anos.

1.4.1 – Catwoman

Bruce apresenta-se à sociedade como um homem que não pode viver sem mulheres, sem aliar compromissos. As relações afectivas de Bruce são escassas, mas se tiver de ser atribuído um amor a Batman, será definitivamente Catwoman. A vilã foi criada por Bill Finger e Bob Kane. Este último era um grande admirador de cinema e o seu amor por filmes incitou-o à criação de alguns personagens, nomeadamente Catwoman. Esta foi parcialmente inspirada na estrela de cinema dos anos 30: Jean Harlow, que personificava a sensualidade feminina. Esta personagem pretendia suscitar o interesse amoroso de Batman e a atenção dos leitores



Fig.5: Catwoman, *Detective Comics* nº 122, Bob Kane e Jerry Robinson, Abril de 1947.

do sexo feminino. No entanto, Catwoman não foi idealizada para ser mais uma vilã como Riddler ou Joker, já que nunca foi considerada uma verdadeira assassina. De modo a usar a imagem de um gato para criar Catwoman, Kane afirma que ele e Bill Finger assumiram que os gatos são uma antítese dos morcegos (Kane, 1989, p. 107).

*"I felt that women were feline creatures and men were more like dogs. While dogs are faithful and friendly, cats are cool, detached, and unreliable. (...) cats are as hard to understand as women are (...)"*³⁷ (Kane, 1989, pp. 107-108).

A mais original e emblemática Catwoman, Selina Kyle, aparece pela primeira vez em *Batman* nº 1, na Primavera de 1940, mais tarde popular como The Cat. Como adversária de Batman, The Cat surge como uma misteriosa ladra de jóias, com especial prazer por furtos de grande escala. No final da primeira aventura, a vilã revela-se uma sensual e bonita mulher. Os detalhes da origem de Selina surgem no primeiro número de *Catwoman*, 1989, escrita por Mindy Newell³⁸, onde a mãe da personagem é representada como muito distante, visto que prefere passar o tempo com os seus gatos. Esta comete suicídio, quando Selina era ainda muito nova e o pai alcoólico Brian nunca chega a aproximar-se da filha. Para sobreviver, Selina passa algum tempo da sua infância num orfanato. A jovem acaba por se dedicar a uma vida de crime e prostituição, juntamente com a amiga Sylvia. Depois de ser confrontada com Batman, Selina deixa-se inspirar e pensa: *"If there is a bat why can't there be a cat?"*³⁹, citação da personagem (Miller e Mazzucchelli, 1988).

Alguns escritores apontam as actividades e identidade de Cat como consequência de uma história de abuso durante a infância. Em *Batman: Dark Victory* suspeita-se que Catwoman seja filha ilegítima do criminoso da Mafia, Carmine Falcone⁴⁰, apesar de nunca ter sido provado.

Sobre uma ténue fronteira entre o papel de vilã ou heroína/aliada, a personagem feminina é um dos mais duradouros interesses de Batman e é, na maioria das vezes, representada como o seu único e verdadeiro amor.

³⁷ TL: "Eu senti que as mulheres se assemelhavam a felinos e os homens a cães. Enquanto os cães são fiéis e amigáveis, os gatos são giros, independentes e não confiáveis. (...) os gatos são difíceis de compreender, tal como as mulheres (...)"

³⁸ Mindy Newell (1953- --) é um escritor e editor norte-americano de banda desenhada.

³⁹ TL: "Se há um morcego, porque não poderá haver um gato?"

⁴⁰ Poderoso chefe da Máfia e inimigo de Batman. Apelidado de "Roman", Carmine faz a sua estreia nos livros de banda desenhada em *Batman: Year One* escrito por Frank Miller e desenhado por David Mazzucchelli em 1987.

1.4.2 – Batwoman

No imaginário Batman, Kathy Kane surge aos leitores como a primeira Batwoman. Artista de circo e trapezista, Kathy recebe uma avultada herança e, deixando inspirar-se por Batman, adota um traje de super-heroína, o *Batwoman suit*: construído com materiais muito brilhantes e combinado com uma pequena mala e uma máscara. Kathy começa a seguir Batman, apesar de, na maioria das vezes, este último não estar sensibilizado com a sua presença. Convencido que o mundo da luta contra o crime não era lugar para mulheres, Batman tenta muitas vezes convencer Kathy a desistir da sua carreira, sem resultado. Faz a sua primeira aparição na *Detective Comics* nº 233, em 1956, onde luta ao lado de Batman, fazendo Alfred desconfiar de uma possível relação amorosa entre os dois.



Fig.6: Primeira aparição de Batwoman, *Detective Comics* nº 233, Sheldon Moldoff, Julho de 1956.

Tal como Julius Schwartz assume, em relação aos livros da década de 60, Batwoman desaparece abruptamente do universo Batman, vítima das políticas editoriais de censura. Esta personagem só volta a ser vista em reedições ocasionais de *Batman's Family*, onde é revelado que Batwoman deixa a vida nocturna para comprar o seu próprio circo. Na *Detective Comics* nº 485, Agosto de 1979, Kathy é morta pela *League of Assassins*, enquanto Batman trava uma batalha com o herói Bronze Tiger⁴¹. Este número, escrito por Dennis O'Neil, é talvez uma medida de prevenção para assegurar que Batwoman não regressa ao universo Batman. Apesar disto, a personagem volta a regressar ao universo, com uma imagem radicalmente diferente da apresentada nos anos 50.

⁴¹ Bronze Tiger ou Ben Turner é um super-herói do universo DC, lutador de artes marciais, surge pela primeira vez em 1974, no romance *Dragon's Fists*, de Dennis O'Neil e Jim Berry. Na DC Comics, a sua primeira aparição é em *Richard Dragon, Kung Fu Fighter* nº 1, em Abril de 1975. Com a aparência de um tigre, Bronze Tiger foi desenhado por Leo Duranona.

1.4.3 – Batgirl

Sobrinha de Kathy Kane e tenista profissional, Mary Elizabeth Kane começa a sua luta contra o crime ao lado da tia, Batwoman, em 1961, em *Batman* nº 139. Robin rapidamente se apaixona por esta, mas anos mais tarde este amor vem a tornar-se uma obsessão. Pouco tempo depois da sua criação, Julius Schwartz deixa de incluir Betty no imaginário Batman, acabando esta por desaparecer radicalmente, tal como outros personagens (Greenberger e Manning, 2009, p. 127). Em meados da década de 80, estabeleceu-se que Mary Elizabeth Kane deixaria de ser Batgirl, assumindo o controlo de uma nova heroína, Flamebird.



Fig.7: Batgirl, 1961.

Outras personagens encarnam Batgirl. Em 1967, na *Detective Comics* nº 359, fruto da criação do escritor Gardner Fox⁴² e do editor Carmine Infantino⁴³, Barbara Gordon, filha do comissário Gordon, estava a preparar um fato para ir a uma festa, em homenagem ao seu herói, Batman. A caminho do baile, Barbara é confrontada com o vilão Killer Moth⁴⁴, mas rapidamente o derrota, com base nas técnicas de auto-defesa que o pai lhe havia ensinado. É a partir deste acontecimento que a filha de Jim embarca numa nova carreira como super-heroína, assumindo-se como a nova Batgirl. Batgirl forma o seu próprio núcleo de elementos, mas com o amadurecer de Batman, esta perde popularidade e faz a sua última aparição nas páginas de BD em 1988. Pouco tempo depois, Barbara desempenha um papel importante na estória de Alan Moore⁴⁵ e Brian Bolland⁴⁶: *Batman: Killing Joke*, quando Joker a paralisa. Em 1999, em *Batman* nº 567, uma nova versão de Batgirl é apresentada: Cassandra Cain. Filha de David Cain, Cassandra é vítima de um treino rigoroso desde criança.

⁴² Escritor norte-americano, Gardner Fox (1911-1986) criou numerosos personagens de BD para a DC Comics, chegando a atingir as 4000 histórias.

⁴³ Desenhador e editor de *comic books*, Infantino (1925- --) desenvolveu a maior parte do seu trabalho na Idade de Prata de alguns super-heróis de banda desenhada.

⁴⁴ Personagem de ficção do universo DC. Surge pela primeira vez em *Batman* nº 63, publicada em Fevereiro de 1951. Vilão e inimigo de Batman foi criado por Bill Finger e Lew Schwartz e tem uma aparência semelhante a um insecto.

⁴⁵ Escritor, romancista, músico e cartoonista britânico, Moore (1953- --) trabalhou na revista *Embryo*, na *Sounds* e na *Warrior*. Para a DC Comics, escreveu as histórias de conteúdo ecológico Monstro do Pântano. Introduziu igualmente o personagem John Constantine, que posteriormente teve a sua própria revista, *Hellblazer*.

⁴⁶ Escritor de BD britânico, Brian (1951- --) tornou-se conhecido pelo seu trabalho meticuloso e detalhado. Dos seus notáveis trabalhos, destacam-se *Death*, *Batman: The Killing Joke* e *Camelot 3000*.

Acaba por cometer o primeiro homicídio, mas cedo se apercebe das consequências das suas acções. Arrependada, foge de casa e assumindo-se admiradora de Batman, alia-se a ele.

1.5 – EQUIPAMENTOS E VEÍCULOS

Batman pode não ter nenhum poder especial, mas tem algo que apela aos sentidos de uma audiência expectante. “*Where does he get those toys?*”⁴⁷ (Burton, 1989) - pergunta Joker em *Batman*, 1989, interpretado por Jack Nicholson. Estas palavras expressam, na perfeição, a dúvida que sempre inquietou a mente da maioria dos fãs de Batman. A resposta a esta pergunta prende-se com uma tecnologia de ponta, em constante progressão, adaptado à realidade de um combatente do crime, que vive da evolução dos seus meios⁴⁸, tal como em todas as facetas do seu imaginário.

O primeiro equipamento utilizado pelo super-herói foi uma simples corda na capa da *Detective Comics* nº 27, mais tarde baptizada de *Batrope* ou *Batline*. Posteriormente, na banda desenhada, Batman retira a corda do seu cinto multifuncional – *Utility Belt* - e usa-a para passar de um prédio para outro. Um *boomerang* em forma de morcego, o *Batarang*, é atado ao final da corda, de modo a criar mais dificuldades aos inimigos.

Em 1939, na *Detective Comics* nº 29, o conjunto de dispositivos e equipamentos de Batman estava a tornar-se cada vez maior e mais original. Na sua primeira estória, Batman é desenhado com o seu funcional cinto: o *Utility Belt*, que contém cápsulas cilíndricas de vidro.



Fig.8: *Batman* nº 13 apresenta aos leitores um dos equipamentos do super-herói: o pára-quedas, bem como o *Utility Belt*, capa de Jerry Robinson, Outubro-Novembro de 1940.

⁴⁷ TL: “Onde é que ele arranja aqueles brinquedos?”.

⁴⁸ O mesmo se passa com 007, onde o protagonista: o agente dos Serviços Secretos James Bond é inundado por uma tecnologia de ponta, que lhe facilita todas as tarefas a que se vê sujeito.

Cada cápsula é responsável por uma função, desde uma simples lâmina a um dispositivo que permite a sua respiração debaixo de água. Outras cápsulas podiam ainda conter: bombas de gás tóxico, óculos de visão noturna, um colete à prova de balas, *kit* de impressões digitais ou uma câmara de filmar em miniatura. É esperado que, em qualquer situação, o Cavaleiro das Trevas seja capaz de se defender com todo o arsenal presente no cinto.

Juntamente com todas as funcionalidades presentes no *Utility Belt*, o pertence mais invejado de Batman é provavelmente o *Batmobile*. Objecto de fascínio por parte dos leitores, fãs do imaginário e apreciadores de carros, o *Batmobile* surge pela primeira vez na revista que fez nascer Batman, *Detective Comics* nº 27. Neste número, o carro de Batman aparenta ser o mesmo que Bruce Wayne conduz há umas vinhetas atrás. Poucos números mais tarde, o *Batmobile* assume a cor azul e uma versão descapotável. Para além de ser extremamente eficaz e potente, o veículo tem uma aparência intimidante mas sempre caricaturada, desde *Batman* nº 5, 1941, quando surge com um novo ornamento: um gigante morcego na parte da frente.

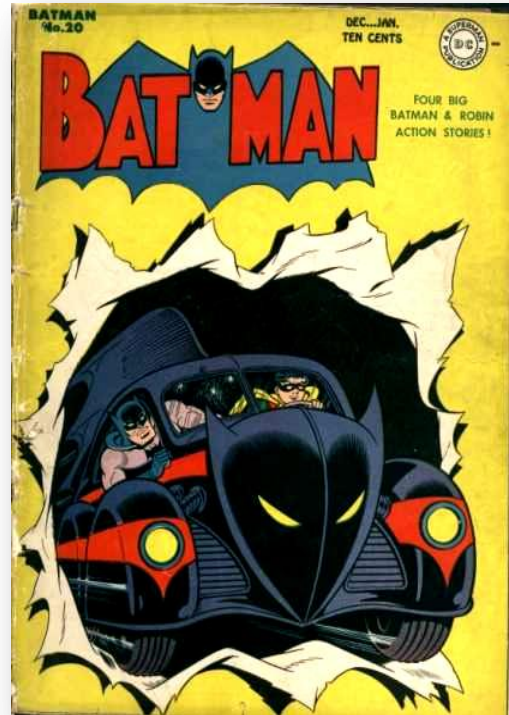


Fig.9: “Four Big Batman and Robin Action Stories”, *Batman* nº 20, apresenta uma das versões dos *Batmobiles*, capa de Jerry Robinson, Dezembro-Janeiro de 1941-42.

Com um design que foi sendo modificado ao longo das décadas, mais do que qualquer outro equipamento do universo, o *Batmobile* é constantemente alterado, facto que é um reflexo das novas tecnologias do ramo automóvel e se inspira em diferentes modelos reais.

As várias versões que foram apresentadas ao longo de setenta anos dependem ainda da interpretação do artista. Foram desenhadas tantas versões de veículos para Batman, que em Julho de 2003, *Batman* nº 615, o ilustrador Jim Lee⁴⁹ desenhou uma *Batcave*, que albergava dezenas de versões de *Batmobiles*, das variadas eras de Batman. O

⁴⁹ Escritor, desenhador e co-editor coreano. Jim Lee (1964- --) é considerado um dos melhores desenhadores do mundo e conhecido pelo seu estilo dinâmico e pormenorizado. Trabalhou para a Marvel, em X-Men, entre outros e para a DC Comics, em Batman e Super-Homem.

veículo desenhado para *Batman Begins* e *The Dark Knight* parece ser o favorito dos fãs. Drasticamente diferente de todas as outras versões apresentadas, este assemelha-se quase a um tanque e contém uma nova função de fuga chamada *BatPod*, um motociclo extremamente veloz.

Ainda em 1939, na *Detective Comics* nº 31, surge a primeira versão de helicóptero, *Batgyro*. Criado por Gardner Fox para a quinta história do super-herói, este veículo foi aparentemente inspirado no primeiro helicóptero de Igor Sikorsky⁵⁰ de 1939. Com a forma de um morcego, o *Batgyro* foi o antecedente e precursor do *Batplane*, que faz a sua primeira aparição em 1940. Originalmente equipado com uma cabeça de morcego situada por baixo da hélice, o *Batplane* foi posteriormente redesenhado, adoptando uma imagem mais estilizada. Na banda desenhada, em 1946, este último é capaz de se adaptar aos diferentes meios: terra, água ou ar, recolhendo ou abrindo as suas asas. Ao longo dos anos, vários aviões e helicópteros aparecem no imaginário.

Na capa da *Detective Comics* nº 151, Setembro de 1949, Jim Mooney dá a conhecer aos leitores mais um veículo das aventuras Batman. O super-herói poderia ser encontrado com a sua *Batcycle*, uma motorizada alterada, que contém um carburador controlado por computador e uma pala à prova de bala.

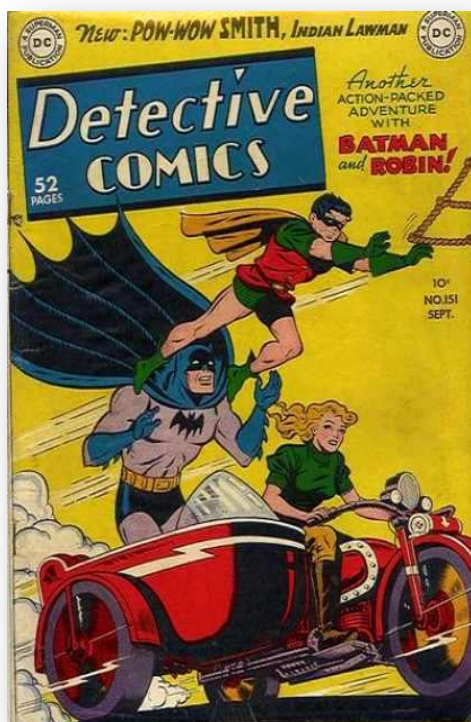


Fig.10: Batman e Robin na *Batcycle* com *sidecar*, *Detective Comics* nº 151, Jim Mooney, Setembro de 1949.

⁵⁰ Pioneiro da aviação russo, Sikorsky (1889-1972) concebeu o primeiro avião de quatro motores e desenvolveu os primeiros hidroaviões de casco para a Pan American Airways, nos anos 30. Liderou ainda, em 1940, o desenvolvimento do helicóptero VS-300.

1.6 - GOTHAM CITY

“A city of justice, a city of love. A city of peace, for every one of us”⁵¹ (Kelly, 1997). Este excerto da letra escrita pela estrela pop R. Kelly, do *single Gotham City*, para integrar a banda-sonora do filme *Batman & Robin*, não esteve nunca relacionado com a imagem real da cidade de Gotham.

Gotham City é pela primeira vez referida, com o nome que hoje ainda mantém, em *Batman* nº 4, 1940, na capa de um jornal que aparece na estória, apelidado de *Gotham City Gazette*. Antes desta publicação, a informação que é dada aos leitores é a de que Batman luta contra o crime numa cidade similar a Nova Iorque, que em algumas situações é apontada como Manhattan. Acredita-se que Gotham esteja localizada entre Nova Iorque e Metropolis, a cidade do Super-Homem, na costa Este dos Estados Unidos da América. Dennis O’Neil descreve a cidade: “(...) *Manhattan below Fourteenth Street at eleven minutes past midnight on the coldest night in November*”⁵² (O’Neil, 1994).

Tal como Nova Iorque, na qual é inspirada, Gotham está equipada com um grande porto, um centro, uma área financeira e uma zona chamada Chinatown. Da costa, faz parte West Village, uma zona jovem e boémia (que é referida muitas vezes nas aventuras de Catwoman). No centro da cidade está localizado o Robinson Square Park. Os índices de criminalidade e corrupção são muito elevados, muito para além dos de Nova Iorque (Greenberger e Manning, 2009, p. 110). Era antes tida como uma cidade segura quando

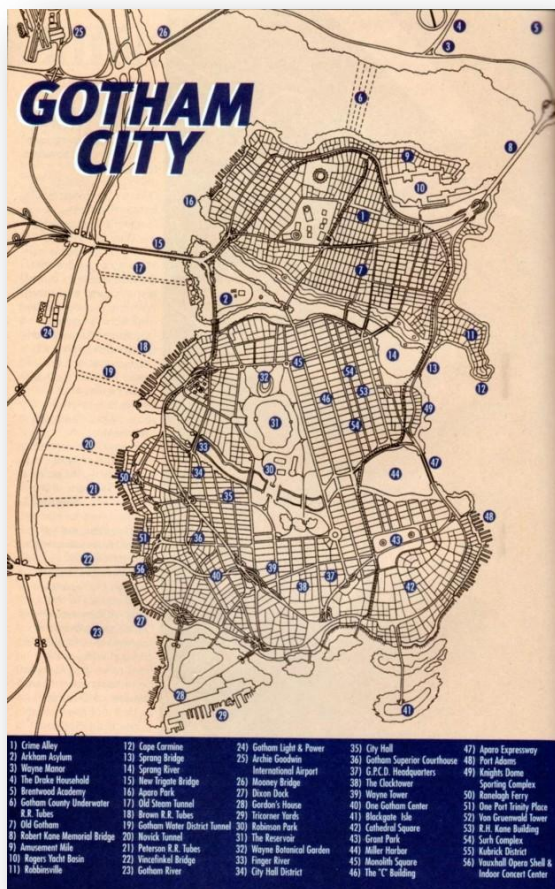


Fig.11: Mapa de Gotham City, *No Man's Land and Gotham City Secret Files and Origins*, Eliot R. Brown, 1999.

⁵¹ TL: “Uma cidade de justiça, uma cidade de amor. Uma cidade de paz, para qualquer um de nós.” R. Kelly (1997) para o filme de Joel Schumacher *Batman & Robin*.

⁵² TL: “(...) *Manhattan abaixo da rua nº 14, a onze minutos da meia-noite, na noite mais fria de Novembro.*” Dennis O’Neil (1994) *Batman: Knightfall, A Novel*.

patrulhada pelos Green Lanterns⁵³, na Idade de Ouro do imaginário Batman, mas foi-se deteriorando com o passar dos anos. Posteriormente, estreia-se um perigoso vigilante, The Reaper⁵⁴, que assume uma política de punição corporal contra os criminosos da cidade, sem qualquer receio no uso de armas.

Todos os homicídios têm como cenário Gotham City, sendo o mais emblemático de todo o universo Batman, o assassinato dos pais de Bruce, Martha e Thomas Wayne, no famoso Park Row. Este parque torna-se, assim, uma das zonas mais populares com uma reputação extremamente negativa. Os habitantes locais baptizam este largo de Crime Alley, anunciado por *grafittis* espalhados pelas paredes dos edifícios degradados. O crime organizado de Gotham City parece nunca enfraquecer, apesar da constante luta travada pela polícia, dirigida pelo íntegro comissário Jim Gordon. A máfia da cidade é governada por uma série de criminosos e *gangsters*, como o famoso Falcone.

No imaginário Batman, Gotham parece atrair os criminosos. Arkham Asylum é uma instituição na cidade, que mantém as portas abertas aos loucos envolvidos em crimes. Arkham está localizada num extremo da cidade, mas ainda demasiado perto para os oito milhões de habitantes de Gotham se sentirem seguros. Este receio é compreensível, uma vez que o edifício do asilo foi reconstruído várias vezes, devido a fugas ocasionais em massa dos criminosos internados no mesmo. Na cidade de Gotham, prostituição, drogas, violência e exploração são factos do quotidiano.

Para além do seu mais emblemático habitante, Batman, Gotham é cenário de dezenas de outros heróis ao longo do tempo. Apesar deste facto, o que melhor parece definir a cidade de Gotham é o seu aspecto exterior. A arquitectura, ora se apresenta com influências da Art Deco da década de 30, ora do período Gótico nas torres e arcos (Greenberger e Manning, 2009, p. 112). Esta cidade tem um aspecto sombrio, negro e cruel, dominado por arranha-céus, ao contrário da cidade do Super-Homem, caracterizada pelo seu nível de desenvolvimento. A mais frequente visão no céu de Gotham é o *Bat-signal*, um holofote muito potente, revestido com um recorte de um negro morcego, que actua como sinal de alerta, projectando um sinal para chamar Batman à cena do crime. Para os inocentes, o simples e breve olhar para o símbolo de Batman, reflectido no céu, funciona como um sinal de esperança no futuro. Muitas vezes, no céu lilás ou cinzento de Gotham aparece uma Lua Cheia, tradição trazida por Jerry Robinson na década de 40.

⁵³ Polícia inter-galáctica de ficção da DC Comics constituída por super-heróis imortais, vindos do planeta Oa. O primeiro, Alan Scott, foi criado por Bill Finger e Martin Nodell em *All-American Comics* nº 16, Julho de 1940. Cada um dos elementos possui um anel, que lhes confere poderes para controlar o mundo.

⁵⁴ Personagem do universo DC Comics, criado para ser inimigo de Batman. Idealizado pelo escritor Mike W. Barr e desenhado por Alan Davis, The Reaper surge pela primeira vez na *Detective Comics* nº 575, em Junho de 1987.

1.6.1 – A Mansão Wayne e a *Batcave*

A doze quilômetros do centro de Gotham City repousa a Mansão Wayne, uma casa que teve quase tantas versões iconográficas como o próprio Batman. No entanto, a Mansão de Bruce é normalmente representada como uma gigantesca propriedade, de fachada e portão de ferro gótico e uma grande área verdejante (Greenberger e Manning, 2009, p. 75). Para a maioria dos leitores e fãs de Batman, não é a mansão que causa o maior fascínio, mas as cavernas que se encontram por baixo dela. Em criança, enquanto brincava na propriedade da casa, Bruce cai acidentalmente num estreito buraco, que ia dar aos terrenos subterrâneos que a mansão esconde.



Fig.12: Batman, Robin e Sherlock Holmes nos jardins da Mansão Wayne, *Detective Comics* nº 110, Bob Kane, Abril de 1946.

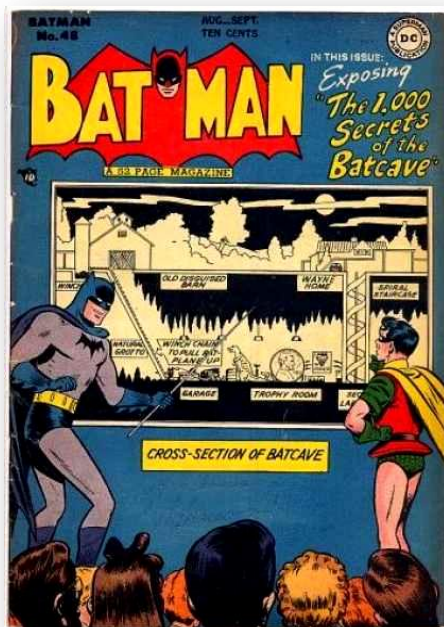


Fig.13: "The 1000 Secrets of the Batcave", *Batman* nº 48, capa de Jerry Robinson, Agosto-Setembro de 1946.

Em 1942, *Batman* nº 12 mostra um diagrama explicativo da mansão Wayne, ficando a descoberto a área subterrânea. Esta incluía um elevador, que fazia a ligação entre a casa e a *Batcave*, um género de oficina para qualquer tipo de reparação necessária a algum equipamento, uma garagem e um hangar: o esconderijo secreto e a base das operações de Batman. Esta gruta evolui ao longo do tempo, expandindo a propriedade, construindo laboratórios, áreas de treino e um impressionante conjunto de veículos. Sendo uma estrutura de vários andares e entradas e saídas, a *Batcave* é cuidadosamente mantida em segredo, apesar das constantes tentativas de invasão por vários indivíduos.

2. O Design de moda e o Imaginário Batman: Banda Desenhada e Audiovisuais

“A moda constitui sempre uma imagem dos processos sociais. Uma alteração essencial da forma de vestir apenas acontece quando, de acordo com influências exteriores, a mesma se torna necessária” (Helmut Lang *apud* Seeling, 2000, p. 614).

A moda surge como reflexo da sociedade, dependendo de factores de origem social, cultural ou económica. Desde o nascimento de Batman, no final dos anos 30, é possível encontrar grandes transformações na sua imagem, relacionando as suas primeiras aparições com a actualidade. Recheado de história e de histórias, Batman foi sofrendo uma evolução do ponto de vista gráfico, deixando influenciar-se pela sociedade que o lê e segue as suas aventuras. Foram muitos os autores, desenhadores, ilustradores, argumentistas ou realizadores que lhe dedicaram especial atenção e o fizeram crescer ao longo de setenta anos, resultando numa grande diversidade de estilos onde se pode encontrar Batman - não um, mas vários Batman. Esta multiplicidade de estilos e autores foi também muito relevante para as constantes transformações na sua imagem e em todo o universo batmaniano. Por vezes, ligeiras diferenças, só detectáveis numa segunda leitura mais atenta, outras radicalmente diferentes, de modo a romper com todo o passado e justificar o seu renascimento. Cada ilustrador trabalha a personagem e todo o imaginário de forma distinta e autónoma, quer a nível de cores e formas como de toda a sensibilidade narrativa. Tome-se como exemplo o estilo de Dick Sprang: particular jogo de luzes e sombras expressionista de modo a destacar as cenas mais dramáticas da acção. Em alguns autores, o realismo da cena é de tal forma sublime que mesmo sem legendas toda a história seria perceptível. Apesar de os autores serem diversificados e independentes, a iconografia do imaginário ora se mantém, ora se modifica, dependendo nomeadamente do tempo e do espaço. Assim, pretende-se identificar, não só a evolução do universo devido à extrema diversidade de autores ao longo de setenta anos, mas igualmente os reflexos da moda no mesmo.

Desta maneira, e devido ao facto de o protagonista ser um humano comum sem nenhum poder especial, a imagem que transmite adquire uma maior importância. Esta foi possivelmente a causa das constantes alterações que a imagem de Batman vem sofrendo ao longo do tempo. As palavras de Dennis O’Neil demonstram esta situação:

“We now say that Batman has two hundred suits hanging in the Batcave, so they

*don't have to look the same (...). Everybody loves to draw Batman, and everybody wants to put their own spin on it*⁵⁵ (Dennis O'Neil *apud* Daniels, 1999, pp. 159-160).

O segundo meio onde se reflectiu o universo Batman foi o audiovisual, que nasceu pouco tempo depois do nascimento do super-herói no mundo dos *comic books*. De espectro muito alargado, abrangendo a área da televisão e do cinema, séries, filmes reis ou de animação, Batman sofre uma evolução ao longo de setenta anos de vida, quer ao nível iconográfico como narrativo. Esta evolução conta não só com a presença de inúmeros artistas, responsáveis por uma parte da sua transformação, como pela sociedade vigente, pela qual Batman se deixa influenciar. Neste âmbito, naturalmente mais do que na banda desenhada, toda a envolvência reflecte com maior intensidade os factos, a economia, a cultura ou as tendências de moda de um país. É um reflexo da realidade, um autêntico espelho de cenários, de personagens secundárias ou figurantes, dos materiais utilizados ou do modelo de assuntos que abordam. Assim, este capítulo pretende igualmente abordar as modificações iconográficas de que Batman foi vítima no campo dos audiovisuais e clarificar se estas são fruto da sociedade e das orientações da moda que o acompanha.

Para a elaboração deste capítulo, foram eleitos apenas os personagens com interesse do ponto de vista da iconografia e evolução da imagem, com influências do design de moda. Estes são retratados aquando da sua criação e só voltam a ser novamente investigados no subcapítulo da década que assistiu à sua transformação. Outros ainda, que se mantiveram inalteráveis no que diz respeito às alterações gráficas ao longo de setenta anos, são referidos e analisados para futuras comparação entre a BD e o cinema, séries televisivas ou jogos de vídeo. Para uma melhor compreensão da relação entre o universo Batman e a história da moda, foi elaborado, para cada década, um pequeno texto introdutório que retrata a sociedade e a moda correspondente.

⁵⁵ TL: "Todos sabemos que Batman tem duas centenas de fatos guardados na sua *Batcave* e eles não têm de ser todos iguais (...) Todos adoram desenhar Batman, e todos querem inserir o seu carácter pessoal nele."

2.1 – O ANO DO NASCIMENTO: 1939 E A DÉCADA DE 40

“Quanto mais difíceis eram os tempos, mais frívola era a moda (...)” (Seeling, 2000, p. 146). Os anos 30 foram caracterizados por transformações políticas às quais muitos não conseguiram adaptar-se imediatamente. Intelectuais idealistas de vários países europeus e dos EUA viam o maior perigo político no fascismo na Europa. Em 1939, Hitler provocava o início da Segunda Guerra Mundial. A moda parecia já ter previsto a catástrofe, o traje usual assumia quase um carácter de uniforme: ombros angulares, saias estreitas, luvas de punho, sapatos rasos. A mulher devia ser magra, feminina, natural e cuidada. Nos EUA, as restrições não eram tão severas como em Inglaterra, mas a pressão moral era igualmente forte. A década de 40 foi caracterizada por tecidos, processos de fabricação e mão-de-obra limitados e, consequentemente, restrições na confecção.

“As roupas da época da guerra demonstram com que força a moda reflecte a situação económica e política vigente, a atmosfera do momento” (Laver, 2003, p. 252).

De 1941 a 1945, os fatos austeros tornaram-se ainda mais militares e as saias mais curtas e apertadas. A maioria das mulheres tinha o cabelo pelos ombros, penteados com ondas ou canudos presos com ganchos. A maquilhagem dos anos 20 era tida como vulgar, e pretendia-se agora um aspecto individual. No final da década de 40, mais precisamente em 1947, que Christian Dior apresentava a sua primeira colecção de Alta-Costura, que exibia cinturas finas e contornadas e saias mais longas. Esta linha, depois de duas guerras mundiais, vinha de encontro às necessidades das mulheres. Dior baptizava esta revolução de “New Look”, determinante para a década que se seguia. A forma das sobrancelhas era levemente curva, em forma de meio círculo, usava-se base e pó para matizar a pele, as pestanas eram maquilhadas com rímel e o *baton* era carregado e de cor forte.

2.1.1 – Batman

Com o objectivo de combater o crime e a corrupção em Gotham City, na estória *"The Batman and How He Came to Be"*, publicada na *Detective Comics* nº 33, Bruce Wayne clarifica: *"Criminals are a superstitious and cowardly lot, so my disguise must be able to strike terror into their hearts. I must be a creature of the night, black, terrible (...)"*⁵⁶ (Kane, 1939, pp. 1-2). Na estória *"The Batman Wars Against the Dirigible of Doom"*, como que respondendo a estes pensamentos, entra repentinamente um morcego pela janela do quarto de Bruce, inspirando-o a tornar-se Batman (Kane, 1939, p. 2). De modo a encontrar o melhor disfarce para intimidar os criminosos, Bruce recorda-se daquilo que o aterrorizava, enquanto criança: os morcegos. As suas aventuras têm, na sua maioria, a noite negra e fria como cenário, tal como o seu maior temor. As palavras de Christopher Nolan⁵⁷ explicam o porquê da escolha de Bruce Wayne:

*"When we start to examine the realistic idea of why Bruce Wayne who dress as a bat, the best explanation offered by the comics is the notion of him using fear against those who use fear themselves. When he's thinking the most intimidating symbol that occurs, he naturally gravitates to the symbol that most frightened him, as a child. Essentially, Bruce Wayne becomes his own greatest fear"*⁵⁸ (Nolan, 2005b, 10").

O final dos anos 30 foi caracterizado por momentos sociais e políticos instáveis, acabando por culminar numa guerra. A sociedade, débil e fraca, precisava de super-heróis e o imaginário da banda desenhada tornava-se um escape para os leitores. É neste contexto que nascem os dois primeiros grandes heróis *comic*: Super-Homem e Batman, tornando-se o fascínio de milhares de fãs. É igualmente curioso criar um paralelismo antagónico entre os mesmos: o primeiro, nasce em 1938, está ligado ao Sol e ao dia, vive numa cidade perfeita e desenvolvida e tira os óculos quando se transforma em Super-Homem; no polo oposto, o segundo, nascido um ano depois, vive na noite e na sombra, nasce numa cidade marcada pelo crime e pela corrupção e serve-se da máscara para se transformar no Cavaleiro das

⁵⁶ TL "Os criminosos são supersticiosos e cobardes, então o meu disfarce tem de ser capaz de espalhar o terror nos seus corações. Eu tenho de ser uma criatura da noite, negro, terrível (...)"

⁵⁷ Cineasta britânico-americano, escritor e produtor. Nolan (1979- --) colabora frequentemente com o irmão, o argumentista Jonathan Nolan e recentemente com o actor Christian Bale. Nolan tornou-se mais conhecido por ter reanimado os filmes de Batman, para o qual recebeu uma aclamação considerável. É também o fundador da empresa de produção Syncopy Films.

⁵⁸ TL: "Quando analisamos realisticamente a ideia do porquê de Bruce Wayne se vestir de morcego, a melhor explicação oferecida pela BD é a ideia de ele usar o medo contra os que utilizam o medo. Quando procura o símbolo mais atemorizador que lhe ocorre, gravita naturalmente para aquilo que mais o assustava, em criança. Essencialmente, Bruce Wayne torna-se o seu próprio maior medo."

Trevas (João Lemos, 2010, p. 161⁵⁹). Uma outra analogia que pode ser criada, ao nível da simbologia, é entre a guerra, que se desencadeia em 1939, e o herói, que nasce no mesmo ano, inspirado na criatura da noite: o morcego. Na cultura ocidental, o animal simboliza a escuridão e a sombra, a melancolia, as trevas e mesmo a morte. Assim queria Batman intimidar os seus inimigos, através do pavor e do medo que a sua máscara negra pudesse causar. Importa também sublinhar a posição invertida do morcego, de cabeça para baixo (Gabriela Carvalho, 2010, p. 158⁶⁰), tal como se encontrava a sociedade, conturbada pela Segunda Grande Guerra).

Os elementos que constituem a sua imagem servem igualmente para preservar a sua identidade e conseguir manter os dois personagens opostos: Batman e Bruce. A imagem que transmite através do seu fato, máscara e capa, a voz e a postura que adopta têm o objectivo de camuflar Bruce Wayne e atemorizar os seus inimigos. Segundo David Goyer⁶¹: *“He uses the cape and the cowl to create a symbol that people of Gotham respect and fear”*⁶² (David Goyer *apud* Nolan, 2005b, 7’44’’).

As particularidades da iconografia batmaniana variam frequentemente, conforme as histórias e o meio onde surgem, mas apesar disto, todos os elementos que foram desenhados desde a sua criação foram mantidos até hoje: a capa, o *Batsuit* com o logótipo na zona do peito, o cinto de utilidades, a máscara, as luvas e as botas. As cores tradicionais presentes na banda desenhada são: o azul celeste brilhante e o cinza prata, apesar de as tonalidades tenderem a escurecer até atingirem o preto. Bob Kane lembra que Finger achou o traje inicial do novo super-herói muito claro, sugerindo: *“Color it dark gray to make it look more ominous”*⁶³ (Bill Finger *apud* Kane, 1989, p. 41). Este conceito tinha por base a ideia de que os indivíduos destemidos e corajosos vestem cores escuras, contrastando com o azul celeste vivo e cinzento claro iniciais, eleitos para Batman. Assim, determina-se a presença do azul, mas apenas quando a luz incidisse sobre o têxtil negro, com o objectivo de conferir detalhes e dar a ilusão de tridimensionalidade (o que não seria conseguido somente com o preto). Ainda assim, contrariando o facto de as aventuras de Batman se passarem maioritariamente à noite e portanto, quando há menos luz, o azul permanece em grande quantidade até muito recentemente, fazendo-o parecer a cor principal do *Batsuit*. Esta convenção demora décadas a ser instaurada, pelo que é apenas a partir dos anos 70 e 80

⁵⁹ Ver Anexo 2: Auscultação de Painel de Especialistas (pp. 157-169).

⁶⁰ Ver Anexo 2: Auscultação de Painel de Especialistas (pp. 157-169).

⁶¹ Editor, realizador e escritor de *comic books* norte-americano. David Samuel Goyer (1965- --) foi o escolhido para desempenhar o papel de co-argumentista de *Batman Begins* e *The Dark Knight*.

⁶² TL: “Ele usa a capa e a máscara para criar um símbolo que as pessoas de Gotham respeitam e temem.”

⁶³ TL: “Pinta-o de cinzento-escuro, de forma a torná-lo mais ameaçador”.

que o azul começa a escassear, embora esteja ainda presente. As tonalidades e saturações das cores referidas foram variando conforme o ilustrador e colorista.

A política editorial de censura da DC Comics, que pretendia controlar o conteúdo das histórias da banda desenhada, estabelecida pouco depois do ano de nascimento do protagonista (quando a editora se apercebe que o público leitor eram maioritariamente crianças e jovens) repercute-se não só no conteúdo das aventuras, como igualmente na concepção de todo o imaginário. Desta forma, a violência e agressividade são proibidas e substituídas por sorrisos e demonstrações de amizade. São utilizadas cores mais claras e vivas e o preto é menos utilizado.

Em relação à forma, o *Batsuit* inicial não é mais do que um fato elástico justo, de corpo inteiro, similar a muitos outros super-heróis da década de 30 ou 40. Este é coordenado com uns calções muito curtos e subidos, até à cintura, como é frequente na década, de cor azul ou preta com apontamentos azuis. O *Batsuit* apresenta, na zona do peito, uma silhueta de um morcego preto, que denota a sua identidade, enquanto super-herói – o logótipo. A capa original de Batman é inspirada em desenhos de Leonardo Da Vinci, elaborados quando este idealizava uma máquina voadora. Esta varia consoante o escritor e ilustrador, apesar de este tentar sempre assemelhá-la a asas de morcego, terminando em pontas compridas e delineadas. À prova de bala ou feita de um simples tecido, pouco resistente para a função a que se destinava, na década de 40, a capa é preta e azul celeste, jogando com o contraste da luz e da sombra. A máscara e capuz fazem parte integrante da capa e por isso adoptam a mesma cor. Possui umas curtas e bicudas orelhas, e uns finos orifícios para os olhos. Esta peça, tal como toda a imagem do super-herói, é, nesta década, menos assustadora e até um pouco infantil, mas ao longo dos anos adopta um aspecto mais austero e agressivo, principalmente a partir dos 80's. As luvas são inicialmente lilases e curtas, tapando apenas os pulsos, como as que eram usadas pelo sexo feminino; uns meses mais tarde, Batman surge ao público sem luvas; nos anos 40, estas voltam a surgir, mais compridas e são adicionadas três “barbatanas” de forma triangular. As botas desenhadas para o protagonista são azuis e pretas, da mesma tonalidade da capa e servem muitas vezes para guardar pequenos utensílios que possam ajudar o super-herói em determinadas situações. Estas são feitas de pele moldável e borracha ultra-leve e flexível, o que permite a completa extensão do pé ao pontapear. As botas possuem ainda protecções nos calcanhares e tornozelos, de modo a resguardar estas zonas quando se chuta. São também úteis para amparar aterragens mais violentas e têm igualmente dedos de aço, tornando o pontapé mais forte e agressivo. O cinto de utilidades de Batman é a mais singular característica da sua imagem e aquela que o faz distinguir dos mais diversos super-heróis. O conteúdo exacto

deste cinto não é constante, pelo que Batman o altera segundo as suas necessidades. A estranha e incrível capacidade de transportar as mais diversas ferramentas, torna esta peça lendária. Os inimigos de Batman estão constantemente alerta e interessados neste curioso cinto, já que acreditam que ele lhes traria vantagem, embora as bolsas estejam bloqueadas e Batman seja o único que as sabe abrir. Bob Kane e Bill Finger idealizaram o cinto do super-herói largo e amarelo dourado, dividido por secções e com uma fivela ao centro.

Ao longo de várias décadas a imagem de Batman permanece, ao nível das formas, inalterável. A cor tendeu a escurecer, principalmente o cinzento do *Batsuit*, e em algumas situações o azul. O preto passa a fazer visitas cada vez mais constantes, com o regresso da violência, maior intensidade e impetuosidade narrativa, nomeadamente a partir da década de 80.



Fig.14: *World's Finest Comics* nº 3, 1941.

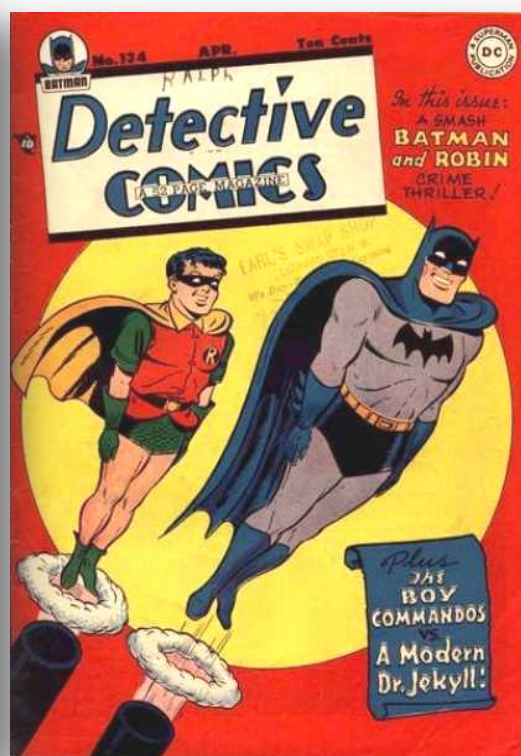


Fig.15: *Detective Comics* nº 134, Abril de 1948.

O *Batsuit* não é directamente reflexo da moda masculina da década vigente, já que se trata de um traje característico de super-herói, específico para a função a que se destina. Alguns apontamentos são característicos da época, como é o caso da cintura muito subida, que terá uma grande tendência a descer, até atingir a zona da anca, facto que se torna visível a partir dos anos 80-90. Como já foi referido, os primeiros esboços de Bob Kane, no processo da criação de Batman, tiveram por base o grande herói do momento: o Super-

Homem, cujo uniforme foi inspirado pela roupa de circo da década de 40. De facto, o *Batsuit* está intimamente ligado aos fatos utilizados pelos artistas de circo, nomeadamente no final da década de 30 e a de 40. Assim, pode encontrar-se um real paralelismo entre o traje usado pelos artistas de circo e os de um super-herói já que, em ambos, a forma tem de facilitar a função pois são duas actividades que exigem rapidez, força, destreza e flexibilidade. Por isso, o traje não pode nunca dificultar os movimentos. Esta situação pode ser igualmente explicada pelo facto de o circo ser, na década da criação de Batman, uma actividade de lazer muito frequentada pela população e portanto com reais influências nos autores e, consequentemente no imaginário. Dick Grayson, o primeiro Robin, surge no universo como um artista de circo, um trapezista, tal como os seus pais, que morrem assassinados e acabam por impulsionar o filho a tornar-se o parceiro de Batman. Kathy Kane, a Batwoman, é dona e artista de circo. O principal adversário de Batman, Joker é um palhaço, personagem do circo. Muitas aventuras da década de 40 têm como cenário o circo, como é o caso da estória que apresenta Batgirl ao público leitor.



Fig.16: Batman e Robin numa cena de circo, na capa de *Batman* nº 29, Junho/Julho de 1945, Bob Kane e Jerry Robinson.

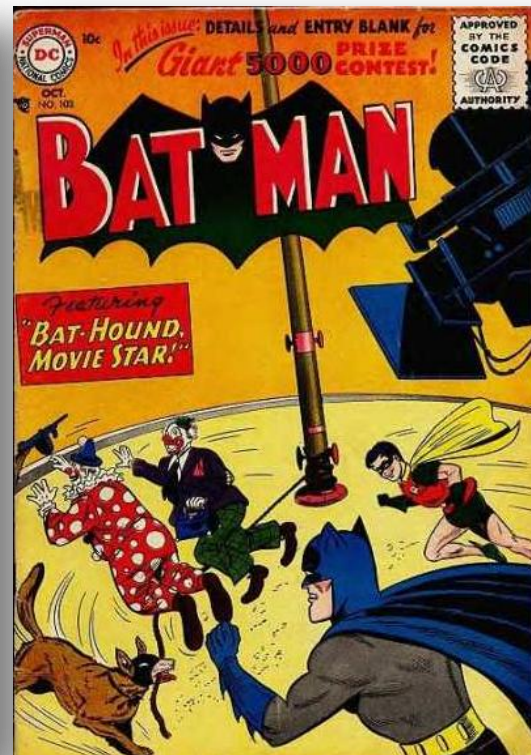


Fig.17: Batman, Robin e Ace com palhaços no circo, na capa de *Batman* nº 103, Outubro/Novembro de 1957, Sheldon Moldoff.

Batman marcou a estreia do super-herói nos ecrãs de cinema, em 1943, na série protagonizada pelo actor Lewis Wilson. Esta era, na generalidade, débil, do ponto de vista da produção, mas oferecia muita aventura e acção, remontando o protagonista aos primórdios do cinema mudo.

Realizada por Lambert Hillyer⁶⁴ e escrita por Victor McLeod⁶⁵, Leslie Swabacker⁶⁶ e Harry Fraser⁶⁷, *Batman*

foi uma série, a preto e branco, de 15 episódios. Douglas Croft⁶⁸ estreou-se no papel de Robin, assim como Shirley Patterson⁶⁹, como Linda Page⁷⁰. A história baseia-se na luta entre o super-herói e Robin com um cientista japonês (o Japão era o principal inimigo dos EUA nesta fase), Dr. Daka, que inventou uma máquina que transformava as pessoas em zombies, durante a Segunda Guerra Mundial. Apesar dos *comic books* já terem mencionado as passagens secretas do super-herói, foi nas séries dos anos 40, que a *Bat's Cave*, como foi inicialmente creditada, se tornou memorável.



Fig.18: *Batman*, série de 1943.

Em 1943, *Batman* surge aos espectadores com uma imagem similar à dos *comic books*, fiel à criação de Kane e Finger. A série, de custos controlados (tal como todas as séries desta fase) apresentou o protagonista com o original *Batsuit* cinzento claro, justo ao corpo, feito de malha de algodão; o logótipo preto estilizado na zona do peito e o cinto de utilidades permaneceram durante toda a série, assim como na BD; as cuecas, mais escuras, são extremamente subidas até à cintura e da mesma tonalidade das luvas; a capa do homem-morcego era leve e curta e a máscara demonstrava uma expressão muito pouco ameaçadora. Todas as peças de roupa foram feitas com materiais muito económicos, devido à crise económica que se vivia, durante a Segunda Grande Guerra. Tal facto repercute-se na imagem que o personagem apresenta: o *Batsuit* de uma malha tão fina deixa revelar uma

⁶⁴ Realizador de cinema e argumentista norte-americano. Hillyer (1889-1969) realizou mais de 160 filmes e escreveu para mais de 50, apesar do seu mais emblemático trabalho ter sido na série *Batman*, em 1943.

⁶⁵ Ensaísta de rádio e revistas, antes de entrar em filmes como *cartoonista* de Walter Lantz em 1935. McLeod (1903-1972) co-escreveu duas das melhores produções da Columbia Pictures, *Batman* e *The Phantom*, ambas de 1943.

⁶⁶ Jornalista, argumentista e romancista norte-americano, Swabacker (1885-1955) trabalhou para as clássicas séries como *Secret Agent X-9*, *Batman* e *The Phantom*.

⁶⁷ Realizador de cinema norte-americano, Fraser (1989-1974) chegou a realizar mais de 80 filmes, que incluem *Randy Rises Arizona* (1934) e *Jungle Menace* (1937).

⁶⁸ Actor norte-americano, Croft (1926-1963) tornou-se mais conhecido pelo papel de Robin na série de 1943, *Batman*, com apenas com 16 anos.

⁶⁹ Actriz canadiana dos anos 40, 50 e 60. Shirley Patterson (1922-1995) ou Shawn Smith trabalhou na área da televisão e do cinema durante toda a vida, mas o seu mais emblemático papel foi como Linda Page na série *Batman*, 1943.

⁷⁰ Personagem de ficção nova-iorquina, namorada ocasional de Bruce Wayne. Linda Page fez a primeira aparição nos *comic books* em *Batman* nº 5, Primavera de 1941. Na série de 1943, Linda trabalha na Fundação de Gotham City, protagonizada pela actriz Shirley Patterson.

forma física longe da desenhada nos *comic books*, principalmente a partir dos anos 70. Em 1965, a história passou para o teatro, como *An Evening with Batman and Robin*.



Fig.19: *Batman and Robin*, série de 1949.

Em 1949, o super-herói regressa aos ecrãs com uma série de aventura, *Batman & Robin*. Realizada por Spencer Gordon Bennet⁷¹, a série apresentou igualmente 15 episódios e o guião foi escrito por George H. Plympton⁷², Joseph F. Poland⁷³ e Royal K. Cole⁷⁴. *Batman and Robin* conta a história do Professor Hammil, que cria um comando capaz de controlar todos os veículos de Gotham City, quando um misterioso indivíduo, Wizard, rouba o aparelho. O *Dynamic Duo* - protagonizado por Robert Lowery⁷⁵, como Batman e Johny Duncan⁷⁶, como Robin - são chamados para ajudar o comissário Gordon (Lyle Talbot⁷⁷) e a polícia a capturar o vilão, e salvar Vicki Vale⁷⁸ (Jane Adams⁷⁹) dos mais diversos perigos. No genérico, filmado para a série de 1949, são frequentes imagens de tiroteios, incêndios, explosões e saltos de pára-quedas, o que certamente estará relacionado com a Segunda Grande Guerra.

Para a segunda série do super-herói, foram poucas as alterações em relação à indumentária do protagonista, quer a nível de cores ou de formas, assim como mostram as imagens abaixo apresentadas. Em 1949, o *Utility Belt* é substituído por um cinto largo comum, sem divisórias ou bolsas, que haviam habituado o leitor de *comic books*. O logótipo muda substancialmente e é habitualmente renovado e redesenhado em cada obra.

⁷¹ Produtor e realizador de cinema norte-americano, conhecido como “*King of Serial Directors*”, Bennet (1893-1974) realizou mais filmes do que qualquer outro realizador. Fez a sua estreia em *Behold the Man* (1921) e *Sunken Silver* (1925).

⁷² Argumentista norte-americano, Plympton (1889-1972) colaborou em mais de 300 filmes. Inicialmente concentrou o seu trabalho em *westerns*, mas rapidamente passou para os estúdios da Columbia, Republic e Universal. Os seus mais emblemáticos trabalhos foram *Tarzan, the Fearless* (1933), *Flash Gordon* (1936) e *Batman and Robin* (1949).

⁷³ Argumentista norte-americano, Poland (1892-1962) escreveu 136 filmes, entre 1913 e 1944.

⁷⁴ Argumentista norte-americano da Republic Pictures, Royal K. Cole (1907-1993) foi considerado, pelos seus contemporâneos, um dos melhores argumentistas daquele tempo.

⁷⁵ Actor de cinema e televisão norte-americano, Robert Lowery (1913-1971) ou Bob Lowery participou em cerca de 70 filmes, tais como *The Mark of Zorro* (1949), *The Dangerous Passage* (1944) ou a série *Batman and Robin* (1949), no papel de protagonista.

⁷⁶ Actor norte-americano, Duncan (1923- ---) esteve envolvido em grupos de actores como *The East Side Kids* (1949-1945) e *The Bowery Boys* (1946-1958).

⁷⁷ Actor norte-americano, notabilizado pelo seu papel como Joe Randolph em *The Adventures of Ozzie and Harriet*. Lyle Talbot (1902-1996) protagonizou o comissário Gordon em *Batman and Robin*.

⁷⁸ Personagem de ficção do universo Batman, Vicki Vale é uma jornalista da Globo de Gotham City e, em algumas situações, namorada de Bruce Wayne. Nos *comic books*, a sua imagem foi inspirada em Marilyn Monroe. Na série de 1949, é protagonizada por Jane Adams e no filme de 1989, *Batman*, por Kim Basinger.

⁷⁹ Actriz norte-americana de rádio, cinema e TV, nos anos 40 e 50. Os mais emblemáticos papéis de Jane (1921-1953) foram como Nina em *House of Dracula* (1945) e Vicky Vale (1949) em *Batman and Robin*.



Fig.20: Batman e Robin na série *Batman, The Bat's Cave*, 1943.



Fig.21: Batman e Robin na série *Batman and Robin*, 1949.

2.1.2 – Robin

O fiel parceiro de Batman, Robin, que representa um universo mais juvenil, foi inspirado, tanto no nome como na imagem, em Robin Hood. Para o Robin dos *comic books* foi preferida uma paleta mais viva e alegre, em conformidade com o universo que representa: as cores eleitas foram o vermelho, o verde relva e o amarelo, com apontamentos a preto para as sombras.

Robin veste um curto colete vermelho que abotoa ao centro por meio de botões rectangulares horizontais. Deste são reveladas umas mangas verdes de uma outra peça usada por baixo. Os calções curtos são verdes, assim como as botas de médio cano, que terminam em bico nas laterais exteriores

da perna. As luvas são igualmente verdes e vão até um pouco abaixo do cotovelo. A capa amarela prende-se ao pescoço através de uma gola *sport* e termina acima do Joelho. A máscara preta tapa unicamente os olhos do personagem e o cinto de utilidades amarelo

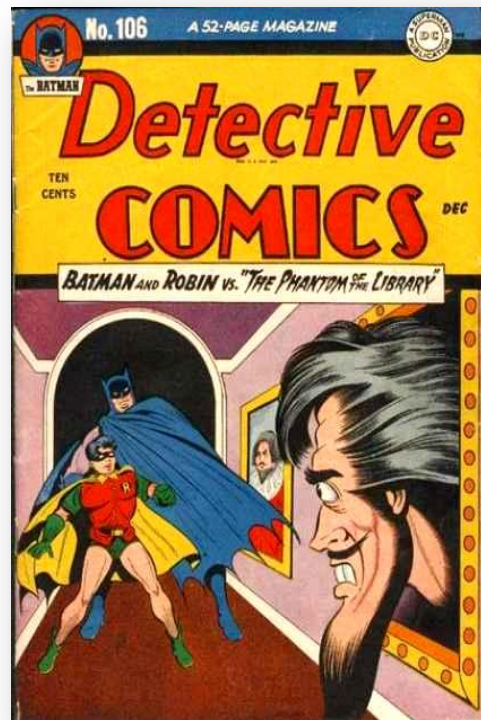


Fig.22: *Detective Comics* nº 106, Dezembro de 1945.

segue Robin. Tal como sucede com Batman o mesmo vem a ser-lhe útil em variadas situações. O logótipo de Robin é um “R” amarelo sobre uma circunferência preta, colocado na zona do peito. O cabelo preto é puxado para trás, como usavam os homens nesta década, e o brilho é sugerido com apontamentos azuis. A imagem de Robin não se altera desde os anos 40 aos 70, mas será apenas na década de 90 que sofrerá alterações iconográficas mais drásticas.

Na série de 1943, o parceiro de Batman, Robin, segue fielmente a iconografia da banda desenhada dos anos 40. Todas as peças são muito semelhantes às dos *comic books*, exceptuando a máscara preta, que aumenta o seu tamanho. Douglas Croft é um actor de estatura baixa e, tal como Lewis Wilson, revela uma forma física longe da personagem da BD ou do cinema nos anos 90. Na segunda série da década, em 1949, Robin mantém a imagem da série de 1943, com a diferença de vestir uns *collants* rosados para esconder os pêlos das pernas, facto perfeitamente perceptível nas imagens da série.



Fig.23: Robin e Batman em *Batman, The Bat's Cave*, 1943.



Fig.24: Robin e Batman em *Batman and Robin, Tunnel of Terror*, 1949.

2.1.3 – Joker

Joker faz a sua primeira aparição na banda desenhada em *Batman* nº 1, em 1940. É um criminoso louco, que se veste de palhaço e ri constantemente. Jerry Robinson, o seu criador, dá a conhecer um pouco deste processo de criação:

“(...) I drew the first concept sketch based on the Joker card. I kept the white face and

*red lips from the card and added the green hair – I wanted him to be bizarre (...)*⁸⁰ (Jerry Robinson *apud* Greenberger e Manning, 2009, p. 4).

O vilão usa um fato azul violeta, jaqueta de gola e banda e asas de grilo conjuntamente com calças vincadas; uma camisa verde escura, que abotoa no colarinho com uma fina fita e um pequeno laço; umas luvas curtas, de punho, da mesma tonalidade do fato. A pele é pintada de branco, os olhos são arregalados verdes e o cabelo brilhante é puxado para trás com fixador ou brilhantina, como era usado pela população masculina nesta década. As sobrancelhas fartas, os lábios avermelhados e o sorriso atemorizador estão sempre presentes, revelando uns dentes amarelados. Joker mantém uma aparência e grafismo semelhante até à década de 90, apesar das tonalidades das peças poderem ser ligeiramente alteradas.

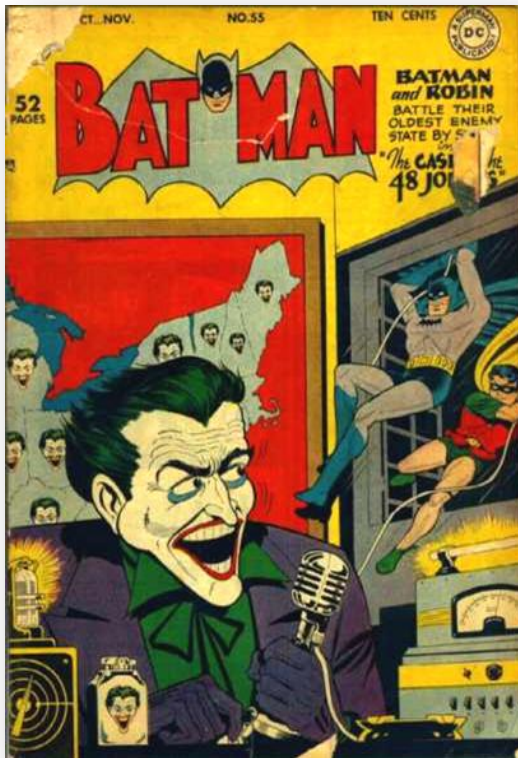


Fig.25: *Detective Comics* nº 128, Outubro de 1947.



Fig.26: *Batman* nº 55, Outubro/Novembro de 1949.

Nesta fase, Joker ainda não participa nas séries do super-herói. Apenas nos anos 60, com a série de comédia de 1966, o palhaço surge pela primeira vez nos ecrãs de televisão, assim como a maior parte dos vilões e aliados, exceptuando Robin.

⁸⁰ TL: “Eu desenhei o primeiro esboço baseado na carta de baralho Joker. Mantive a cara branca e os lábios vermelhos e acrescentei o cabelo verde – eu queria fazê-lo parecer bizarro”.

2.1.4 – Imaginário feminino

A mais original e emblemática Catwoman, Selina Kyle, aparece pela primeira vez em *Batman* nº 1, na Primavera de 1940. Selina Kyle é a típica mulher dos anos 40, da década da Segunda Grande Guerra, época de grandes restrições económicas. Selina aparece aos leitores com um vestido verde, de cintura demarcada, ombros rectos e angulares, característico de uma época de guerra. Com a escassez de tecidos, característico desta década e devido à simplicidade à qual a mulher se

via submetida, o seu vestido é estreito, de corte direito e termina abaixo do joelho, reforçando a orientação de subir a bainha dos vestidos e das saias. O cabelo preto é penteado para o lado, deixando revelar uns longos canudos pelos ombros, indo ao encontro da tendência para cabelos mais compridos, em relação aos da década anterior.

No nº 3, The Cat que já havia adoptado o nome pela qual é conhecida nos dias de hoje, Cat-Woman, usa uma máscara de gato, um vestido alaranjado e uma capa vermelha. Já em *Batman* nº 10, Abril/Maio de 1942, Catwoman usa igualmente a máscara de gato mas desta vez azul, assim como o vestido, que combina com uma capa roxa.

Na 2ª metade da década de 40, Catwoman altera a sua imagem evoluindo para aquela que vai permanecer durante muitos anos. Como se pode verificar na capa da *Detective Comics* nº 122, ao lado apresentada, o verde e o roxo escuro são adoptados, como tons primordiais, e o preto serve para marcar o contraste da luz e da sombra. Tal como a mulher do final dos anos 40 e 50, no período pós-guerra, ávida por luxo, feminilidade e elegância, Catwoman opta por um vestido roxo, cintado e com muita roda, decote em V e mangas compridas. A roda da saia, conseguida através



Fig. 27: Selina Kyle, imagem de 1940, ilustração de Rita Camponez, 2010. O penteado parece ter sido inspirado em Rita Hayworth.

Fig. 28: Rita Hayworth nos anos 40.



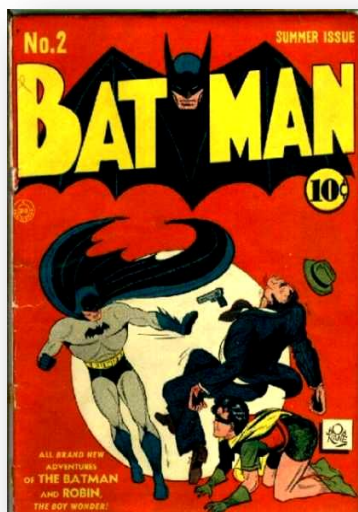
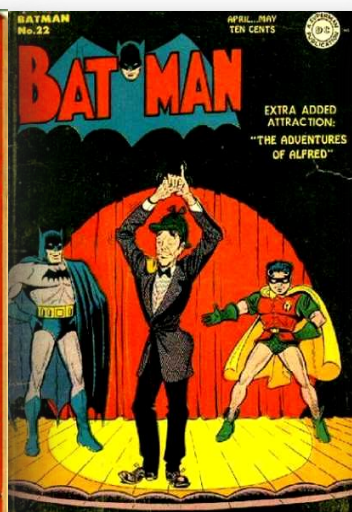
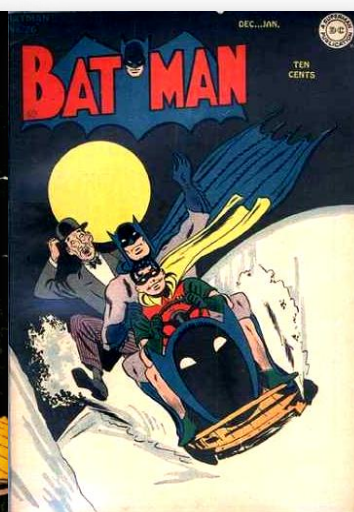
Fig.29: *Batman* nº 42, Bob Kane e Jerry Robinson, Agosto/Setembro de 1947.

de vários metros de tecido, esvoaça pelas vinhetas das páginas de BD, quando Cat salta de um prédio para o outro. A capa, verde e comprida, conjuga-se com uns botins, pelo tornozelo, da mesma tonalidade. Para a cabeça, Catwoman usa um capuz roxo, com orelhas ora mais redondas ora mais bicudas, de gato e uma máscara para os olhos. O cabelo negro é agora mais comprido e brilhante, relevando uns longos canudos, abaixo da linha dos ombros. Os olhos são delineados, as sobrancelhas arqueadas e os lábios pintados de um tom forte avermelhado.

Durante muitos anos, Catwoman permanece no mundo dos assaltos, mas de Setembro de 1954 a Novembro de 1966, a personagem deixa as páginas da banda desenhada por um longo período, de acordo com a política da DC: *Comics Code Authority*. Talvez pelo facto de ser uma figura feminina e portanto mais aberta às orientações da moda, Catwoman é a personagem que mais sofre transformações iconográficas, ao longo de setenta anos, reflexo da moda de cada década.

2.1.5 – Personagens secundários

Os personagens secundários ou simplesmente figurantes são de extrema importância para este estudo, já que são os únicos representados como indivíduos reais, indicando, através da roupa, qual a década a que pertencem. Este facto, rapidamente identificável nos personagens secundários, mas com reflexos claros em todo o imaginário, é facilmente explicável: em primeiro porque, os ilustradores deixam naturalmente influenciar-se pelo que os rodeia e, portanto, desenharam a roupa do dia-a-dia, de rua; em segundo porque, se não o fizerem, o leitor não reconhece nem vai sentir-se identificado com tais inovações, fruto de outros tempos, facto que abriria caminho para o fracasso de vendas. É o caso da capa de *Batman* nº 2, de 1940, na qual é representado um típico indivíduo de fato azul-escuro, camisa e gravata. O elemento que aqui se destaca é o chapéu fedora, indicador do hábito de os homens usarem chapéu no quotidiano. Já na capa de *Batman* nº 22, de 1944, é representado Alfred, o fiel mordomo da família Wayne, vestido com um fato de blazer e calças, camisa e um emblemático chapéu escocês associado a Sherlock Homes, o *Deerstalker*. A última figura referente à capa de *Batman* nº 26, de 1944/1945, Alfred veste a roupa típica dos anos 40: fato de calças e casaco, de tecido riscado, laço ao pescoço e chapéu coco, de copa redonda, tão utilizado até aos anos 50/60.

Fig.30: *Batman* nº 2, 1940.Fig.31: *Batman* nº 22, Abril/Maio de 1944.Fig.32: *Batman* nº 26, Dezembro/Janeiro de 1944/1945.

A capa de *Batman* nº 45, de 1948, onde surgem desenhados um casal e duas crianças, rapidamente identifica a década a que se refere. O marido veste um fato azul claro com riscas verticais, uma camisa branca e uma gravata; usa o cabelo penteado para trás com brilhantina e bigode. A mulher usa um vestido castanho de decote aberto à barco, mangas curtas, ligeiramente abauladas, corte cintado mas recto, até à zona dos joelhos. Este tipo de vestidos de corte estreito, sem qualquer roda e de cor sóbria e escura são indicadores de uma época de crise económica e social, que sofre ainda possíveis efeitos da 2ª Grande Guerra, como é o caso das restrições têxteis. O cabelo é igualmente um elemento de destaque: é penteado com uma grande onda à frente e puxado para trás, preso com ganchos. As crianças estão igualmente apumadas: o cabelo do menino é penteado para o lado com brilhantina e usa um *pull-over* de decote em bico, calças e camisa; a menina veste uma saia com corpo e laço nas costas, uma camisa de mangas curtas e abauladas e o cabelo, pela zona dos ombros, com ondas, é ornamentado com um laço. A revista *Batman* nº 53, Junho/Julho de 1949, mostra dois indivíduos de fato, gravata ou laço, lenço branco na lapela e o habitual chapéu fedora. A última imagem apresentada é de igual importância: dois personagens secundários surgem na capa da *Detective Comics* nº 152. Jim Mooney, ilustrador da DC, apresenta uma senhora de máquina fotográfica, vestida com um fato de saia e casaco de corte recto e direito, sem roda, embora cintado; o indivíduo veste o típico fato, camisa e gravata já referidos; o elemento mais importante é o já referido fedora, além do lenço na lapela do *blazer* e as meias brancas reveladas. Este chapéu, apesar de frequentemente utilizado pelos homens a partir dos anos 20, torna-se nesta década particularmente popular com os actores de Hollywood, como é o caso de Humphrey Bogart, em *Casablanca*, 1942. É igualmente curioso verificar que as mulheres começam a ser

representadas com um papel mais activo na sociedade, adoptando um comportamento mais semelhante ao dos homens, como é o caso da fotógrafa representada na capa da *Detective Comics* nº 152.

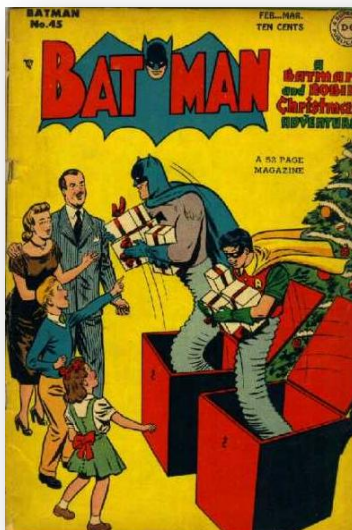


Fig.33: *Batman* nº 45, Fevereiro/Março de 1948.

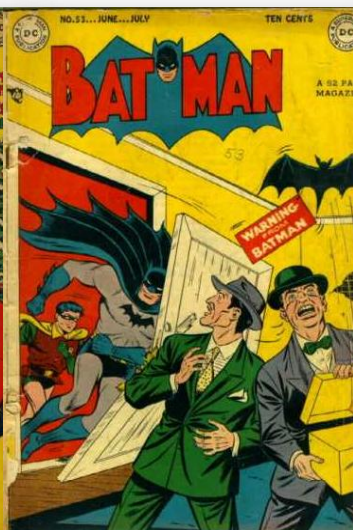


Fig.34: *Batman* nº 53, Junho/Julho de 1949.

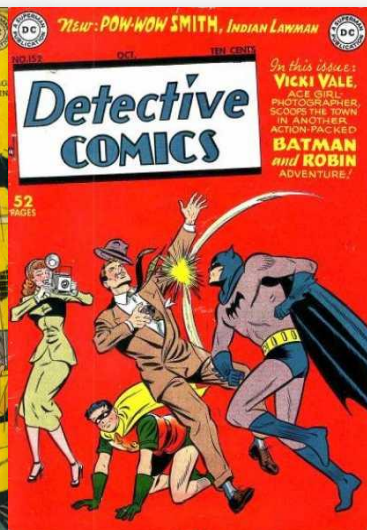


Fig.35: *Detective Comics* nº 152, Outubro de 1949, Jim Mooney.

Em 1939, começa a Segunda Guerra Mundial. O nazismo avança pela Europa e a situação de incerteza e o medo dominam o mundo. Nos EUA, era necessário inspirar na população o nacionalismo para aumentar a certeza da vitória na guerra. Com esse propósito, os media foram largamente utilizados. No caso dos quadrinhos, o mecanismo de persuasão era simples. “Quando o leitor gosta de um personagem, com o tempo passa a imitar parte do seu comportamento e a acreditar na maior parte do seu discurso” (Prado, 2009). Assim, ideias anti-nazis foram lançadas nas histórias, na esperança de serem assimiladas pelo público. Quando os EUA entraram no conflito, em 1941, a

BD já divulgava mensagens de propaganda ideológica. Na capa de *Batman* nº 18, referente a Agosto/Setembro de 1943, são representados, para além dos Dynamic Duo, Hitler, o imperador japonês Michinomiya Hirohito e Mussolini, remetendo o espectador

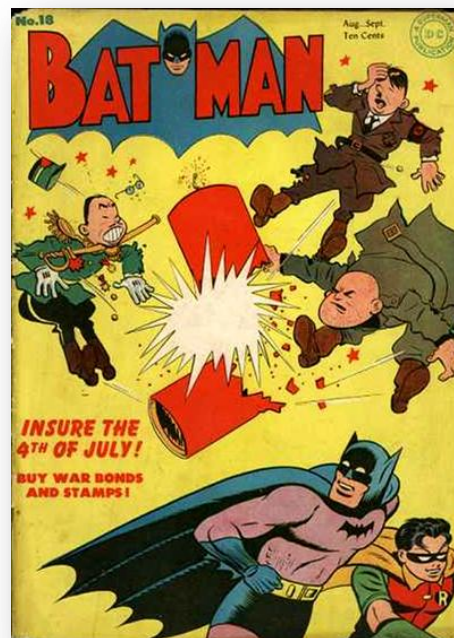


Fig.36: *Batman* nº 18, Agosto/Setembro de 1943, Jerry Robinson.

imediatamente para os anos da Segunda Guerra Mundial. Hitler e Mussolini chegaram a proibir a venda de comic books norte-americanos na Alemanha e em Itália, respectivamente.

Os personagens secundários são de relevante importância, para esta dissertação, já que reflectem nitidamente as orientações da moda, transportando o espectador para a década a que se referem. As duas primeiras imagens, de 1943, apresentam as típicas mulheres dos anos 40. Esta década, marcada pela crise económica, obriga a mulher a pôr de parte a feminilidade a que estava habituada e a optar pelos fatos de ombros rectos e saia de corte direito. São frequentes os chapéus pequenos, as luvas e as camisas clássicas. A terceira imagem apresenta Vicki Vale, a emblemática fotógrafa do imaginário Batman. A personagem veste igualmente um fato de corte cintado e direito e uma camisa clássica de colarinho aberto. Opta ainda por uma boina e, no rosto, destacam-se as sobrancelhas arqueadas e os lábios de uma tonalidade forte. A última imagem dá a conhecer os homens da década de 40: vestem fatos de *blazer* trespassado, gravata e camisa; o objecto primordial na sua indumentária é o chapéu fedora, tão característico até aos anos 50/60. O vestuário assume um carácter quase de uniforme, onde não há lugar para cores vivas, cortes variados ou materiais luxuosos.



Fig.37: Personagem secundária, Linda Page, em *Batman, The Electrical Brain*, 1943.



Fig.38: Personagens femininas em *Batman, The Bat's Cave*, 1943.



Fig.39: Personagem secundária, Vicki Vale, 1949.



Fig.40: Personagens masculinos em *Batman and Robin*, 1949.

2.1.6 – Cenários e Veículos do Homem-Morcego

Batmobile, o carro de Batman, acompanha o design automóvel dos anos 40, assim como acontecerá na maioria das décadas que se seguem. Desta forma, podem encontrar-se reais paralelismos entre o exemplo do modelo da Ford abaixo apresentado, de 1941 e o *Batmobile* criado por Jerry Robinson, para a capa de *Batman* nº 47, de 1948. Apesar de o design base do carro de Batman poder apresentar influências dos modelos automóveis da década vigente, são feitas adaptações para criar um carro único, concebido para o super-herói, seguindo a sua iconografia. Assim, este modelo tem uma cabeça de morcego de olhos semi-cerrados na parte frontal e uma asa vertical na parte de cima. A paleta de cores segue a tendência de todo o imaginário e desta forma, a cor eleita é o azul, sombreado a negro.



Fig.41: Modelo de automóvel da Ford – Ford Coupe – 1941.

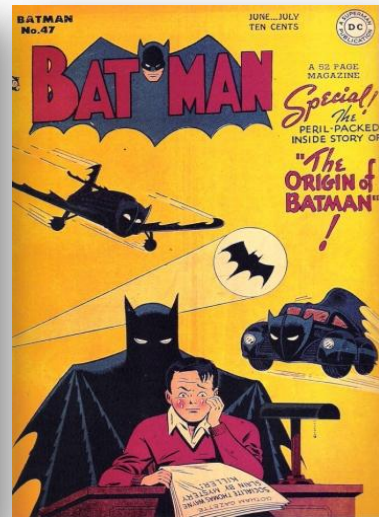


Fig.42: *Batman* nº 47, Junho/Julho de 1948, Jerry Robinson.

Para as séries de 1943 e 1949, não é desenhado nem produzido nenhum *Batmobile*, especificamente para o efeito, devido aos custos reduzidos para a produção das mesmas. O automóvel utilizado foi, para a primeira série, um Cadillac Series 75, de 1939, e para a segunda um Ford Mercury Eight, ambos descapotáveis. Em alguns episódios de *Batman and Robin*, o Mercury era preto e, noutros, de uma cor mais clara. Ao contrário do que acontece na BD e, posteriormente, nas séries e filmes do universo, os automóveis, utilizados para a realização das séries dos 40's, não estavam adaptados graficamente a Batman e portanto não iam de encontro à sua identidade.



Fig.43: Cadillac Series 75 descapotável em *Batman, The Electrical Brain*, 1943.



Fig.44: Ford Mercury Eight descapotável em *Batman and Robin*, 1949.

Gotham City é uma cidade fictícia muito similar a Nova Iorque, representada em 1939 e anos 40, como uma simples silhueta colorida ao fundo. As histórias oscilam entre o dia e a noite e ocasionalmente são revelados mais pormenores, que conferem um carácter mais real à cidade de Batman, tais como bocas-de-incêndio, andaimes nos prédios, pontes de pedra ou espaços verdejantes. Assim, frequentemente, é desenhada uma lua cheia, em tons de branco ou amarelo, ocupando grande parte do fundo das imagens, embora as cores do céu, como o vermelho ou o amarelo, sejam sempre vivas e fortes. Em representações mais minuciosas, os prédios são apresentados como figuras cúbicas ou paralelepípedicas. A representação de Gotham deixa influenciar-se pela arquitectura das cidades de cada década. Assim, assiste-se a uma evolução da sua reprodução: os prédios de dois ou três andares crescem e passam a arranha-céus gigantescos; as aventuras de dia passam a ter lugar à noite e portanto, o cenário agora colorido, tenderá a escurecer, seguindo a orientação de toda a narrativa e iconografia para se tornar cada vez mais violenta e agressiva, dedicada a um público mais adulto.

Toda a imagética do imaginário Batman estabiliza, nesta fase, e permanece estanque até aos anos 90, apesar de ser notória uma gradação, especialmente ao nível corporal dos personagens. Assim, um outro aspecto não pode deixar de ser referido: há possivelmente uma relação entre os mais variados artistas que trabalharam Batman, entre as décadas de 30/40/50/60. Nesta primeira geração de ilustradores, muitos deles são judeus, filhos da Grande Depressão, que nascem na Primeira Grande Guerra e vivem agora uma segunda. Desta forma, atravessando uma crise política, social e económica, o objectivo destes autores é sobreviver, ganhar dinheiro para comer e, portanto, surgem sem aspirações a revolucionar iconograficamente o universo do super-herói (João Lemos, 2010, p. 164⁸¹).

⁸¹ Ver Anexo 2: Auscultação de Painel de Especialistas (pp. 157-169).

Para além deste facto e de todas as políticas de censura da DC Comics, que inundaram o imaginário durante varias décadas e o acorrentaram à estética original, a maioria destes artistas carece de formação académica artística consolidada para, na realidade, ser inovador e peculiar.

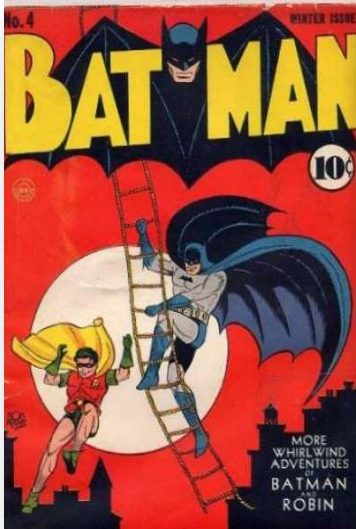


Fig.45: Batman nº 4, Inverno de 1940/1941.



Fig.46: Detective Comics nº 39, Maio de 1940.



Fig.47: Detective Comics nº 47, Janeiro de 1941.

Havia também um interesse em manter o registo realista, com cores planas e directas, altos contrastes e sem recurso a esbatimentos ou a *dégradés*. Com a forma de desenhar de uma indústria, feita massivamente por dezenas de desenhadores, com uma mão muito treinada com pincel e aparo, as técnicas deveriam ser económicas e fáceis de reproduzir. Como peça de autor deveria seguir a identidade gráfica, que direcione o leitor, e identifique rapidamente o universo batmaniano.

A cidade de Gotham, utilizada para cenário das séries dos anos 40, foi apresentada ao espectador como uma cidade real, já que, ao contrário do que sucede na BD, esta não foi projectada e concebida propositadamente, uma vez que não foi construído nenhum cenário idealizado. Mantém a autenticidade de uma cidade típica



Fig.48: Gotham City em *Batman, The Bat's Cave*, 1943.

norte-americana, com típicas zonas comerciais e espaços verdejantes, ocupada por figurantes, pessoas reais, carros da época e bicicletas. Ocasionalmente os episódios eram filmados em zonas montanhosas, pinhais, estradas intermináveis ou casas de campo. Em *Batman*, série de 1943, no capítulo intitulado “*The Bat’s Cave*”, o Cavaleiro das Trevas trabalha num laboratório secreto, aquando da primeira aparição da *Batcave* no mundo audiovisual.

2.2 – A DÉCADA DE 50

“Após o *New Look* seguiram-se dez anos de intensa actividade e agitação na moda” (Laver, 2003, p. 260).

Com o fim dos anos da guerra, a mulher dos anos 50 tornava-se novamente mais feminina, de acordo com o *New Look*, de Christian Dior, de 1947. Eram gastos metros e metros de tecido para confeccionar um vestido, amplo e rodado. A cintura era estreita, os ombros suaves e descaídos, as ancas arredondadas e a silhueta extremamente feminina e jovial. Vestidos ou fatos de saia e casaco adoptavam uma altura abaixo dos joelhos. Apesar de tudo indicar que a moda seguiria o caminho da simplicidade, acompanhando as mudanças da sociedade provocadas pela guerra, nunca uma tendência foi tão rapidamente aceite pelo público como o *New Look*. A mulher ansiava pelo regresso da feminilidade, luxo e sofisticação. O *New Look* simbolizava optimismo e opulência, uma promessa de bem-estar, progresso e alegria de viver. Típico dos anos 50 é a explosão de cores, como reacção aos infelizes anos da guerra. A juventude estava fascinada pelos trágicos heróis dos EUA. James Dean, com a sua t-shirt branca, *jeans*, cabelo levantado para trás e blusão de cabedal, tornava-se um ícone na América, da mesma forma que Marlon Brando. Igualmente o *Rock&Roll*, que corria o mundo inteiro, primeiro pela mão de Bill Halley e mais tarde com Elvis Presley, era apenas um primeiro augúrio do que ainda estava para chegar. Na maquilhagem, as tonalidades variavam de seis em seis meses, de acordo com a estação. Faziam-se combinações de sombras, de forma a conciliar com a tonalidade dos olhos, da roupa, dos acessórios e dos sapatos, pretendendo um *look* harmonioso.

Na década de 50 não houve qualquer produção de séries ou filmes do super-herói, de relevante valor para o tema tratado nesta dissertação.

2.2.1 – Imaginário feminino



Fig.49: Detective Comics nº 276, Dezembro de 1959.

Batwoman faz a sua primeira aparição na *Detective Comics* nº 233, em 1956. Apesar de fazer visitas pouco frequentes às estórias de Batman, a personagem feminina tem uma imagem muito particular e curiosa. Se a analogia mais imediata levaria a considerar Batwoman como a versão feminina de Batman, esta rapidamente se desvanece quando o público leitor se depara com a sua imagem. Feminina e de expressão afável, Batwoman veste um fato elástico, justo ao corpo, revelando uma forma física elegante e uma cintura bem demarcada, como ditava a moda dos 50's.

O fato de corpo inteiro alterna entre a função de trapezista ora a de super-heroína e as cores oscilam entre o amarelo-torrado, o preto ou o vermelho. Possui uns botões na gola e a mudança de cor revela um feminino decote em forma de coração. A gola *sport*, as luvas de punho e a capa esvoaçante vermelha harmonizam-se com a máscara preta, que possui uns longos bicos pela linha dos olhos. A pele rosada e os lábios encarnados contrastam com o longo e brilhante cabelo preto, aos canudos, de acordo com a moda dos anos 50.

2.2.2 – Personagens secundários

As imagens abaixo apresentadas, foram eleitas para retratar personagens secundários, pretendendo conduzir o leitor à década a que se referem. Na capa de *Batman* nº 155, de 1950, é representada uma jovem rapariga, em segundo plano, típica dos anos 50: camisa branca sem mangas, por dentro de uma saia colorida e rodada, que revela uma fina cintura. Em *Detective Comics* nº 179, de 1952, Bruce é apresentado de fraque preto, colete,

camisa e lenço ao pescoço; a cartola e as curtas luvas brancas desempenham um papel de destaque e conferem um ar apumado, característico dos anos 50, assim como o cabelo, cuidadosamente penteado para o lado. Na mesma figura, Bruce discursa para um público admirado. Nela se destacam: o cabelo às ondas da senhora em primeiro plano e a quantidade de chapéus utilizados, tanto pelo público feminino, quanto pelo masculino. Já em *Batman* nº 87, 1955, Magda, uma eventual atriz ou cantora, sai dos bastidores de um espectáculo com um deslumbrante vestido comprido e bem cintado, de decote coração e casaco comprido de pele. O vestido e o casaco, o cabelo brilhante, o *baton* forte e as sobranceiras arqueadas são igualmente reflexo da década.



Fig.50: *Batman* nº 155, Janeiro de 1950.

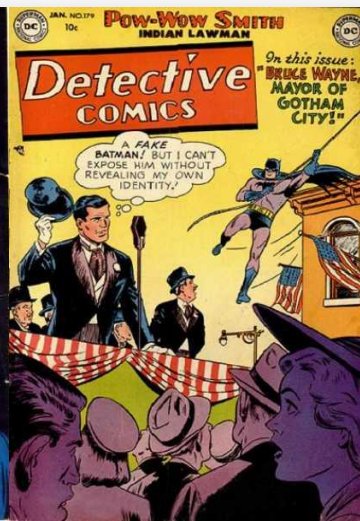


Fig.51 *Detective Comics* nº 179, Janeiro de 1952.



Fig.52: *Batman* nº 87, Fevereiro/Março de 1955.

Na capa de *Batman* nº 79, Outubro/Novembro de 1953, Vicki Vale, uma típica senhora dos anos 50, surge ao leitor, em primeiro plano, como exemplo do *New Look* de Christian Dior e do período sofisticado e *glamouroso*, característico do período pós-guerra. A senhora usa um vestido de cor alegre e viva, muito cintado, ajustado por meio de um cinto e muito rodado. O vestido é abotoado ao centro por meio de pequenos botões e coordenado com uma *capeline* de aba larga, da mesma tonalidade, tal como sugeria a moda nos anos 50, onde a harmonia e feminilidade deviam imperar. A pequena mala tufada combina com umas luvas brancas de punho e o cabelo ruivo está impecavelmente penteado. A segunda imagem de Lagroux Soeurs, 1954, pretende encontrar um paralelismo com a primeira. Nela é revelado o mesmo modelo de chapéu, as *capelines*, tão características da década de 50, bem como a maquilhagem, onde sobressai o *baton* vermelho. Na imagem seguinte, capa de *Batman* nº 84, Agosto/Setembro de 1954, surge Catwoman e ainda visível num plano mais distante, a moda de praia dos anos 50. Recomenda-se ao leitor que faça uma comparação

entre a mesma imagem e a figura seguinte, que representa um dos modelos mais utilizados para praia na década referida.



Fig.53: *Batman* nº 79, Outubro/Novembro de 1953.



Fig.54: Fotografia de moda dos anos 50 mostra uma *Capeline* tão característica da década.

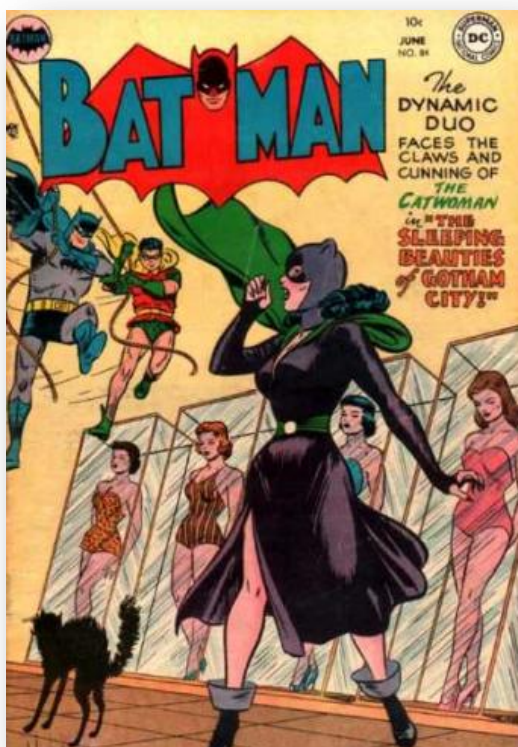


Fig.55: *Batman* nº 84, Agosto/Setembro de 1954.



Fig.56: Fotografia de moda dos anos 50 mostra a moda de praia da década.

2.2.3 – Cenários e Veículos do Homem-Morcego

Os anos 50 trazem ao leitor variadas versões de *Batmobiles*, sendo a mais frequente um automóvel descapotável, de 1955, anunciado pela banda desenhada, por Sheldon Moldoff e Charles Paris. Este veículo de Batman segue, naturalmente, a linha dos automóveis da década correspondente, apresentando-se como principal inspiração o Marmon Coupe Convertible de 1931. Assim, apresentam-se para comparação as duas figuras que se inserem abaixo, assumindo evidentes semelhanças, tais como os pneus de grandes dimensões, o design curvilíneo e os dois faróis redondos frontais. Um outro aspecto que não pode ser esquecido é o design do Homem-Morcego, que evidentemente está sempre incluído, mantendo uma linguagem comum, como já ficou demonstrado em outros *Batmobiles*: a barbatana vertical, a cabeça de morcego à frente e o logótipo do personagem.

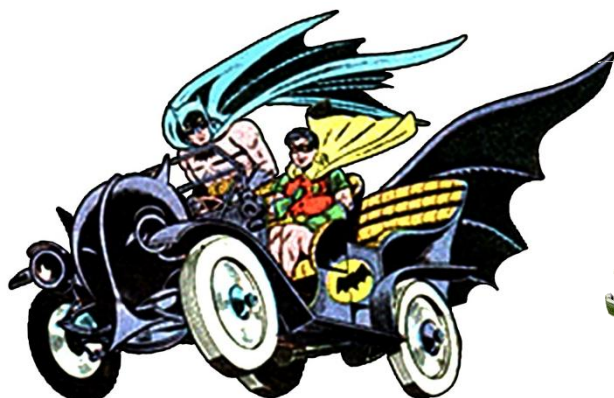


Fig.57: *Batmobile* apresentado na estória Gotham City's Strangest Race, Sheldon Moldoff e Charles Paris, 1955.



Fig.58: Marmon Coupe Convertible (1931), o automóvel no qual foi inspirado o *Batmobile* ao lado apresentado de 1955.

Tal como as imagens abaixo apresentadas revelam, a cidade fictícia de Batman segue o cenário das ruas de Nova Iorque dos anos 50: as estradas são largas e os carros escassos; utiliza-se frequentemente a bicicleta como exemplifica Batman e o indivíduo da figura ao lado; os prédios ou casas são baixos e as janelas abrem na vertical. São igualmente frequentes os toldos, lisos ou riscados, que anunciam o comércio das ruas, as chaminés e os candeeiros.



Fig.59: *Batman* nº 108, Agosto/Setembro de 1958.



Fig.60: Estados Unidos da América, anos 50.

2.3 – A DÉCADA DE 60

Os *swinging sixties* foram os anos que mais assistiram a transformações no século XX. Tanto eram retratados como a idade áurea de novas liberdades ou como por uma década sombria que provocava o desmoronamento da moral, da autoridade e da disciplina. O estímulo era dado pelos jovens, oriundos da explosão demográfica do pós-guerra, que contestavam agora tudo o que até ali era considerado sagrado pelos pais. Foi a década da revolução sexual e da emancipação da mulher. A música era o elemento que unia os jovens do ocidente, destacando-se os Beatles, os Rolling Stones, Jimi Hendrix, entre outros. Distingua-se os *hip* ou *cool* dos verdadeiros *hippies*, que promoviam o movimento pelo qual muitos se sentiam atraídos, o *flower power*. Com as flores, manifestavam-se contra a diferença de classes, intolerância, racismo ou contra a guerra. Nesta fase, o álcool, as drogas e a violência estavam presentes. Pela primeira vez, a moda iniciava-se nos jovens e alterava-se com uma rapidez estonteante. As saias eram mais curtas, os decotes mais profundos e os cabelos compridos e soltos. Reinavam os mini vestidos e as mini-saias de silhueta trapézio. A encarnação do novo ideal de beleza era Twiggy, a inglesa de dezasseis anos de olhos grandes e silhueta magra, a primeira modelo a tornar-se um ídolo de massas. Em 1961, o russo Yuri Gagarine fora o primeiro homem a voar no espaço, mas foi só em 1969, quando os americanos Neil Amstrong e E. A. Aldrin deram os primeiros passos na lua, que começou uma nova era que influenciou substancialmente a moda. A conquista do espaço trazia um *look* futurista e peças de corte geométrico onde reinavam os tons metálicos, o branco e o cinza. Os cabelos alternavam entre o curto à rapaz, estilo capacete da era espacial e os compridos lisos, de forma arredondada na parte superior da cabeça. A maquilhagem era leve, a pele tinha de parecer perfeita e os lábios sem cor alguma; os olhos eram carregados de sombras e *eyeliners*, de forma exagerada.



Fig.61: Cartaz da série *Batman*, 1966.

A chegada da série televisiva, *Batman*, em 1966, claramente influenciada pelas séries dos 40's, causa um grande impacto e uma profunda transformação no super-herói.

Realizada por Leslie H. Martinson⁸² e produzida por William Dozier⁸³, a série transformou a sombria história do Homem-Morcego, numa hilariante comédia, tendo provocado um aumento drástico das vendas, na indústria dos *comics*. Alguns elementos criados, especialmente para esta, são introduzidos igualmente na BD, nomeadamente os vilões clássicos do imaginário. A série apresentou diálogos extrovertidos, efeitos especiais e um certo exagero na interpretação dos personagens, onde se pretendia capturar o clima das histórias em quadrinhos. As lutas travadas eram acompanhadas de onomatopeias, como POW ou SWAPP e por uma música eléctrica e divertida. A série estreou-se em Janeiro de 1966, e tornou-se um dos maiores sucessos da história da televisão. Apesar do êxito, a mesma iniciou o seu declínio no começo da terceira temporada e foi cancelada em 1968. Como consequência, a banda desenhada voltou a perder muita popularidade (Julius Schwartz *apud* Daniels, 1995, p. 115). Em adição à série de TV, foi lançado, no mesmo ano (entre a primeira e a segunda temporada), *Batman – The Movie*, que mantinha os mesmos personagens e narrativa da série televisiva. Com um orçamento relativamente maior, foi acrescentado: o *Batboat*, a *Batcycle* e o *Batcopter* às invenções do super-herói. Para a realização do filme, foi mantida inalterável a iconografia da série em todos os personagens.

2.3.1 – Batman

A popularidade do imaginário Batman é alvo de muitos altos e baixos ao longo das décadas, oscilações que a DC Comics tenta combater com a contratação de novos escritores, editores ou ilustradores, apresentando novos resultados, interpretações e pontos de vista. Por volta de 1964, aquando da queda drástica das vendas das revistas do super-herói, a editora chegou a planear matar Batman e eliminá-lo da banda desenhada (Daniels, 2003, p. 95). Ao saber disto, Bob Kane contrata Julius Schwartz para assinar as histórias do personagem. Imediatamente decide fazer

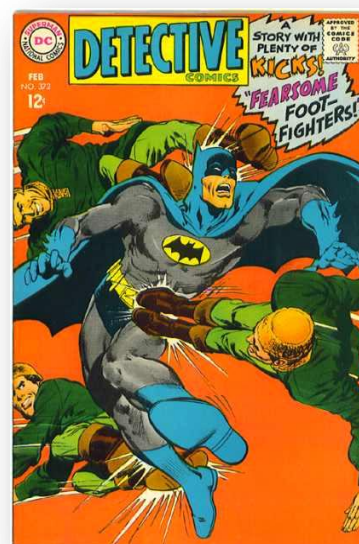


Fig.62: *Detective Comics* nº 372, Fevereiro de 1968, Neal Adams.

⁸² Actor de televisão e produtor de cinema norte-americano. Com 95 anos, Martinson (1915- --) produziu mais de 100 filmes, entre a década de 50 e 80.

⁸³ Actor e produtor de cinema e TV norte-americano. Dozier (1908-1991) iniciou-se na indústria do cinema em *Letter from an Unknown Woman* (1948), mas o seu mais memorável trabalho foi como produtor e narrador da série *Batman* (1966-1968).

alterações, exibidas pela primeira vez, aos leitores na *Detective Comics* nº 327, em Maio de 1964. Carmine Infantino participa também neste processo de transformações. A ficção científica é rejeitada. Os personagens, incluídos no imaginário nos anos 50, como a Batwoman ou Bat-Mite, são agora retirados. Alfred é morto e uma nova personagem feminina entra em acção, a tia de Bruce, Harriet. O *Batmobile* é redesenhado e a imagem do protagonista modificada. No período do *New Look*, como foi apelidado, Schwartz pretendia um Batman mais contemporâneo e moderno, orientando-o novamente para as histórias de investigação. Em 1969, o escritor Dennis O’Neil⁸⁴ e o ilustrador Neal Adams⁸⁵ fazem um esforço para distanciar o super-herói do exagero em que tinha caído o personagem com a série televisiva, encaminhando-o de novo para as origens e fazendo-o regressar ao aspecto que tinha no período de Kane e Finger. A maior novidade da década de 60, no que diz respeito à iconografia do protagonista, é o logótipo: a silhueta negra de um morcego é agora contornada com uma circunferência ou elipse amarela. Este tornou-se um dos mais célebres logótipos de toda a história do super-herói.

Para a série televisiva e filme dos anos 60, Adam West preserva o grafismo original, a que havia habituado os leitores de *comic books*. Cabia aos produtores manter a fidelidade na iconografia dos personagens, já que havia sido conquistada uma legião de fãs gigantesca. Caso isso não acontecesse, tal facto podia pôr em risco a lealdade dos admiradores. Desta forma, e como se torna evidente nas imagens abaixo apresentadas, Batman mantém o *Batsuit*, cinzento e justo ao corpo. O têxtil da capa, cuecas e luvas é acetinado, bem diferente dos materiais utilizados nos filmes mais recentes. A diferença mais evidente na imagem do super-herói nota-se na máscara e capuz: são abandonados os tecidos elásticos e justos ao rosto, das séries dos 40’s e são preferidos materiais rígidos. No que toca às feições, o nariz é vincado ao centro, as sobrancelhas delineadas a branco e as orelhas substancialmente mais curtas conferem ao protagonista um aspecto mais austero. O cinto possui agora o logótipo à frente, onde antes havia uma fivela, visível não só na BD, mas igualmente na série de 1949, onde era utilizado um cinto comum. Este está dividido em compartimentos, que albergam uma quantidade inexcedível de equipamentos, tal como era sugerido pelos *comics*. As alterações na BD reflectiram-se naturalmente na série dos anos 60: o logótipo contém a mesma elipse amarela à volta do morcego e Alfred sai das aventuras de Batman. Apesar de haver uma fidelidade na imagem, não só na banda desenhada como nos meios audiovisuais, em particular na série de 1966, certos

⁸⁴ Escritor e editor norte-americano, nasce a 3 de Maio de 1939 em St. Louis, Missouri. Os seus trabalhos mais importantes foram para a Marvel e para a DC Comics nas décadas de 70, 80 e 90.

⁸⁵ Desenhador norte-americano de banda desenhada, O’Neil (1941- --) foi um dos mais importantes elementos na criação do imaginário Batman.

aspectos não foram conseguidos: Batman, o super-herói forte e extremamente musculado da BD, não apresenta a mesma silhueta na série; o *Batsuit*, colado ao corpo, não deixa evidenciar os músculos tonificados do personagem como havia sido representado nos *comics*. Esta situação é perfeitamente natural, uma vez que as séries ou filmes produzidos por indivíduos reais, deixam transparecer a autenticidade dos factos, tendo, como contrapartida, a ficção ilimitada e a fantasia da banda desenhada.



Fig.63: Batman interpretado por Adam West, 1966.



Fig.64: Batman e Robin no filme *Batman*, 1966.

2.3.2 – Robin

Burt Ward foi o actor escolhido para interpretar o parceiro do protagonista. Com apenas 19 anos, Burt segue na perfeição a imagem do Robin dos *comic books*, como fica claro ao analisar as imagens, tanto do filme como da série televisiva. Durante as filmagens da série, Burt enfrentou algumas dificuldades na realização de acrobacias e efeitos especiais, uma vez que a máscara preta cobria alguns ângulos de visão fundamentais do actor.



Fig.65: Robin interpretado por Burt Ward na série *Batman*, 1966.



Fig.66: Robin interpretado por Burt Ward no filme *Batman*, 1966.

2.3.3 – Joker

Joker, o maior inimigo de Batman e o mais temido vilão de Gotham City é, na série dos 60's, protagonizado pelo notável actor Cesar Romero⁸⁶, conferindo ao personagem uma energia estonteante. *The Clown of Crime* usa o cabelo verde, puxado para trás, o rosto pintado de branco e um sorriso enorme vermelho, tal como Kane, Finger e Robinson tinham idealizado na banda desenhada. O fato antes arroxeadado é, em *Batman*, rosa forte e o blazer é substituído por uma jaqueta. A camisa é igualmente verde, de uma tonalidade mais forte e escura do que nos *comic books*.



Fig.67: Joker interpretado por Cesar Romero na série *Batman, Flop Goes The Joker*, 1966.



Fig.68: Joker interpretado por Cesar Romero na série *Batman, The Joker Trumps an Ace*, 1966.

2.3.4 – Imaginário feminino

De acordo com a política da *Detective Comics*, de Setembro de 1954 a Novembro de 1966, Catwoman desaparece do imaginário Batman. Ainda assim, faz uma única aparição na capa da *Detective Comics* nº 318, em Agosto de 1963, com uma imagem integralmente diferente: a vilã veste um fato justo verde bandeira, de decote coração, conjugado com uns calções curtos e subidos, capa longa, botas altas, luvas e capuz de orelhas bicudas.

⁸⁶ Actor de cinema e televisão cubano, Cesar Romero (1907- 1994) participou nos filmes *Latin Lovers* dos anos 30 aos 50 e protagonizou Joker na série *Batman* de 1966 a 1968.

No entanto, esta não vem a ser a imagem característica da Catwoman dos 60's. Regressa definitivamente, já depois da segunda metade da década, com uma imagem totalmente renovada, evidente na imagem à esquerda. O roxo é desprezado, substituído pelo verde integral, que na década anterior era utilizado apenas para apontamentos. Abandona a feminilidade dos anos 50, e opta pelo estilo clássico da imagem dos heróis *comic*: o fato elástico de corpo inteiro. A este são adicionadas umas luvas compridas, botas de cano alto e um fino cinto na cintura. O capuz roxo da década anterior é posto de parte e a máscara preta para os olhos é agora verde lima. O cabelo é presentemente mais curto e liso, virado para fora nas pontas, com uma franja recta e curta, onde as anotações de luz são conseguidas através do azul e do preto. Esta imagem renovada da vilã relaciona-se por completo com a década em questão: mais fresca e juvenil, ao nível das cores e também das formas, assume alguma influência da era espacial. O material é inovador e o penteado adequado a uma classe mais jovem.

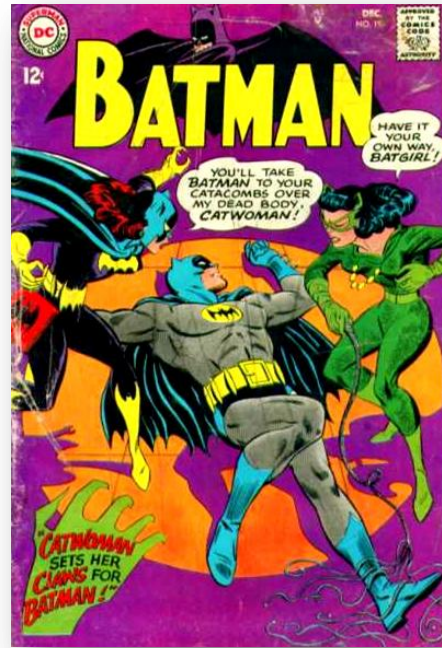


Fig.69: *Batman* nº 197, Dezembro de 1967, Carmine Infantino.

Em 1969, Cat volta a surpreender os leitores, ao ser apresentada, por Neal Adams, em *Batman* nº 210, com um *look* radicalmente novo. Nesta aparição, Catwoman veste um *maillot* preto muito justo e de decote profundo. Poder-se-á especular acerca do material brilhante usado para este fato, já que é nesta década que se tornam populares os tecidos plásticos, como em Paco Rabanne ou Courrèges. Catwoman é, tal como no meio onde surgiu, na BD, uma personagem disfarçada de gato.

Para a série televisiva e filme de 1966, a vilã foi interpretada por três atrizes diferentes:

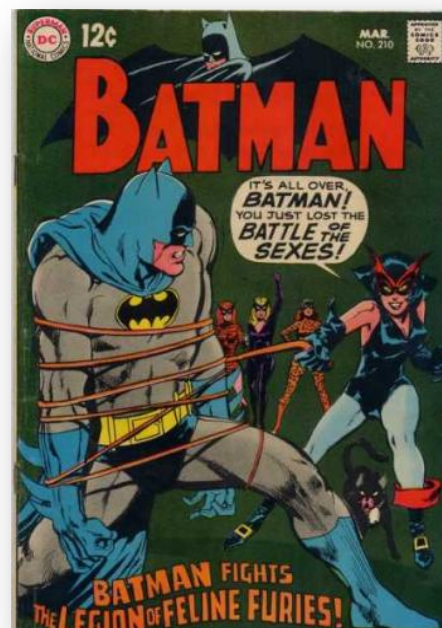


Fig.70: *Batman* nº 210, Maio/Junho de 1969, Neal Adams.

Julie Newmar⁸⁷, Lee Meriwether⁸⁸ e Eartha Kitt⁸⁹. As três mantêm a mesma iconografia escolhida para os *comic books* dos anos 60, mas apenas ao nível das formas. A vilã/parceira de Batman veste o tão ilustre *Catsuit*, colado ao corpo, relacionando a personagem com a imagem de super-heroína/vilã característica do cinema dos anos 90 e 2000, nomeadamente com a interpretação de Halle Berry no filme *Catwoman*, 2004. Julie Newmar foi a primeira a interpretar Catwoman em *Batman*, exibindo um corpo escultural. Para a série, Julie desenhou um fato, feito de *lurex* (*Lycra* brilhante), que evidenciava o seu corpo de dançarina. Como acessórios, foi escolhido um colar de ouro (que servia ainda de *walkie-talkie*) e um cinturão dourado. Ainda foi abandonada a máscara utilizada na BD, deixando a descoberto o cabelo comprido com as pontas reviradas para fora, típico dos anos 60. A excepção foi Eartha Kitt, cujo cabelo era apanhado atrás. Da sua iconografia, faziam ainda parte as orelhas de gato e a máscara que apenas tapava os olhos. É ainda de salientar a interpretação de Eartha Kitt, na série dos anos 60, pelo facto da actriz ser negra, facto invulgar para a época. Pode encontrar-se um paralelismo entre o *Catsuit* de corpo inteiro vestido por Cat, de *lurex*, e as colecções inspiradas na era espacial de André Courrèges e Paco Rabanne. Esta imagem, mais similar aos gatos, de materiais inovadores e que apostava na sensualidade das actrizes, só é aceite pela BD nos anos 90 (apesar de ainda se utilizar o roxo como tom primordial) e nos anos 2000, pelo cinema.



Fig.71: Julie Newmar como Catwoman na série *Batman*, 1966.



Fig.72: Eartha Kitt, como Catwoman na série *Batman*, 1966.

⁸⁷ Actriz, dançarina e cantora norte-americana, Julie Newmar (1933- --) tornou-se conhecida pelo papel de Catwoman, na série e filme *Batman*.

⁸⁸ Actriz norte-americana mais conhecida pelo papel de Dra. Ann McGregor na série de TV *The Time Tunnel*, 1967. Meriwether (1935- --) foi uma das actrizes escolhidas para interpretar Catwoman na série e filme *Batman*.

⁸⁹ Actriz, cantora e estrela de cabaret norte-americana, Eartha Mae Kitt (1927-2008) tornou-se famosa por ser a primeira actriz negra a interpretar o papel de Catwoman em 1966.

Sobrinha de Kathy Kane e tenista profissional, Mary Elizabeth Kane começa a sua luta contra o crime ao lado da tia, Batwoman. Quando surge no imaginário, Batgirl usa um vestido curto vermelho cintado. A capa é igualmente verde e a máscara vermelha e preta é muito semelhante à da tia, Batwoman. O cabelo louro é cuidadosamente penteado com as pontas reviradas para fora. A nova personagem parece ser a correspondente ao nível iconográfico de Robin, principalmente pelas cores eleitas. No final dos anos 60, mais precisamente em 1967, Batgirl altera drasticamente a sua imagem, desta vez muito similar à do protagonista, Batman, assumindo assim a posição de figura correspondente do universo feminino, ao contrário do paralelismo que se poderia estabelecer com Batwoman. As cores eleitas para a personagem são: o preto, o azul celeste e o amarelo. Betty usa um fato preto justo, de corpo inteiro, conjugado com umas botas de cano alto, luvas e logótipo amarelos, tal como o super-herói; as longas luvas, quase até ao cotovelo, contêm três saliências de forma triangular, assim como as de Batman, assemelhando-se a barbatanas; a capa esvoaçante e a máscara combinam com a tonalidade dos olhos, o mesmo azul celeste brilhante utilizado em Batman até aos anos 90; a máscara, que esconde quase a totalidade da cara, tem duas orelhas bicudas que vão variar de tamanho ao longo dos anos que se seguem; o cinto de utilidades amarelo é igualmente dividido por secções e revela a silhueta de um morcego ao centro.



Fig.73: *Batman* nº 139, Dezembro/Janeiro de 1963/1964.

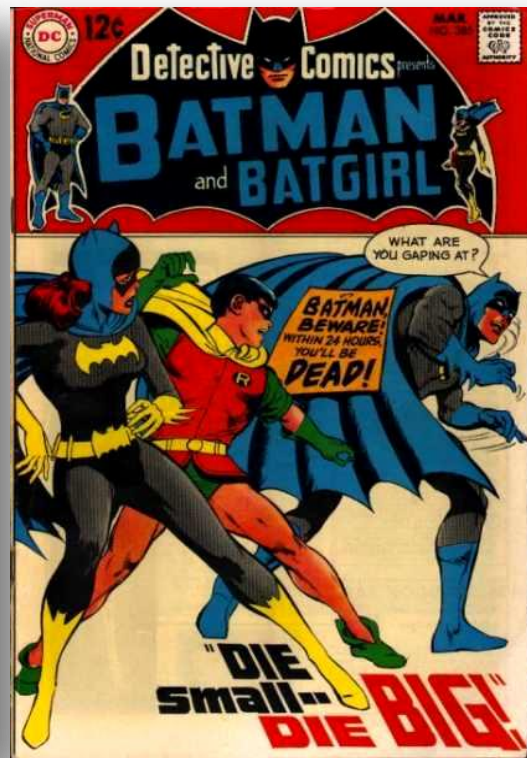


Fig.74: *Detective Comics* nº 385, Março de 1969, Neal Adams.

Batgirl surge aos leitores de BD no início da década de 60 mas pouco depois modifica drasticamente a sua imagem, passando para uma outra mais adequada para uma super-heroína. Desta forma, assim como já foi focado no capítulo antecedente, a personagem passa de um simples vestido vermelho e capa verde (de iconografia semelhante a Robin) para um fato justo ao corpo, cinto, máscara com orelhas de morcego e capa, aproximando-



Fig.75: Yvonne Craig como Batgirl na série *Batman*, 1966.

se assim de Batman. Para a série de comédia, somente a paleta cromática é alterada: o preto da máscara e *Batsuit*, utilizado pela BD, é substituído por uma tonalidade arroxeadada e de têxtil lúcido. O cinto de utilidades permanece amarelo e a capa, mais idêntica a asas de morcego, acompanha a mesma cor, abandonando o azul celeste dos *comic books*. Interpretada por Yvonne Craig, Batgirl é apresentada aos espectadores com uma imagem substancialmente adequada à década de 60, onde predominam as cores vivas, têxteis brilhantes e elásticos, justos ao corpo, lembrando a era espacial e as colecções de Paco Rabanne e Andrè Courrèges.

2.3.5 – Personagens secundários

A capa de *Batman* nº 141, que representa a cena do casamento entre Batman e Batwoman é de relevante interesse, uma vez que é possível avaliar os personagens secundários, supostos convidados dos noivos. Apesar de os anos 60 terem sido uma década de revolução, é sabido que esta última disse respeito maioritariamente aos jovens. Os mais velhos mantiveram a imagem da década anterior, onde imperavam os chapéus e os cabelos ondulados. Em *Batman* nº 214, dois factores interessam a esta análise: em primeiro lugar a imagem das personagens que acompanham Batman, Robin e Batgirl: estas mulheres vestem os típicos mini-vestidos dos anos 60 e apresentam silhueta trapézio, sem mangas, de cores fortes e vivas. Quanto aos cabelos, soltos ou presos, aumentam de comprimento. Em segundo lugar, a actividade revolucionária das personagens femininas, que formam uma manifestação ao lado de Batman e Robin. Na década de 60 destaca-se revolução sexual e a

emancipação das mulheres, que lutam pelos seus direitos pela primeira vez e atingem um papel mais importante na sociedade.

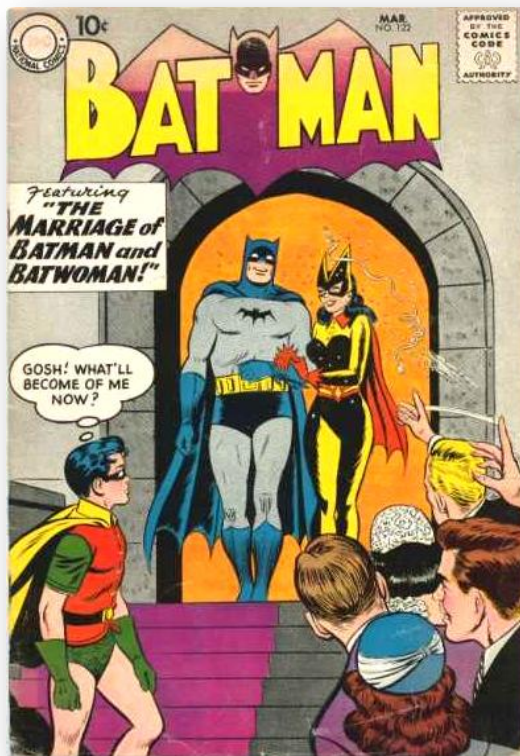


Fig.76: *Batman* nº 214, Agosto de 1969.

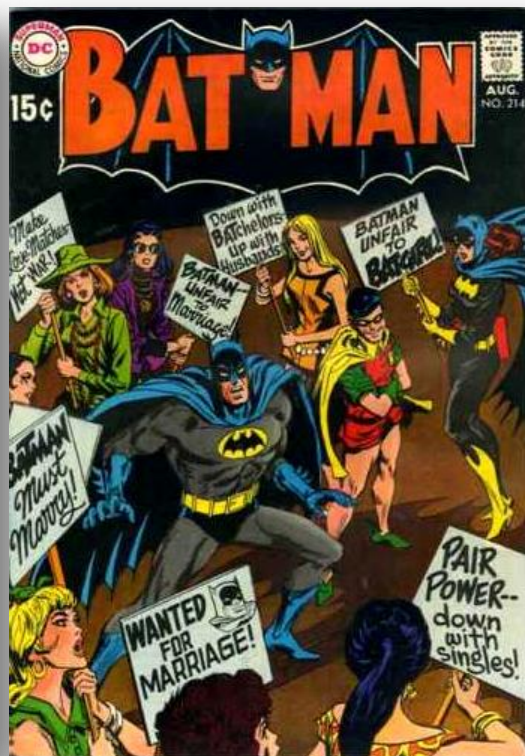


Fig.77: *Batman* nº 141, Março de 1964.

Em 1966, na série televisiva e filme *Batman*, uma série de personagens secundários, de relevante interesse inundam os ecrãs: são reflexo de uma década da revolução juvenil, de um novo papel da mulher na sociedade e de um novo guarda-roupa. Assim, podem ser descritas as imagens abaixo apresentadas, que evidenciam jovens mulheres com uma imagem totalmente diferente da herdada dos anos 50: usam vestidos curtos e *jumpsuits* justos ao corpo; cabelos compridos, esticados e ripados, franjas curtas, lacinhos ou ganchos; cores vivas e fortes como o amarelo, o roxo, o rosa ou o azul; materiais inovadores, brilhantes e luzidios, plásticos como o vinil ou o verniz. A última imagem apresentada mostra o culto pelos padrões animais.



Fig.78: Baby Jane, personagem secundária em *Batman*, 1966.



Fig.79: Cornelia, na série *Batman*, 1966.



Fig.80: Personagem secundária, na série *Batman*, 1966. **Fig.81:** Personagem secundária na série *Batman*, 1966.

2.3.6 – Cenários e Veículos do Homem-Morcego

O carro de Batman é outro elemento que segue a mudança dos tempos, deixando influenciar-se nomeadamente pelo design automóvel da década vigente e seguindo a evolução tecnológica. Como tal, propõe-se aqui ao leitor uma comparação entre as duas imagens abaixo apresentadas: o *Batmobile* trazido pela BD por Sheldon Moldoff do final dos anos 50 e início dos 60's e uma fotografia de um Chrysler 300C, um modelo automóvel das mesmas décadas. É no entanto, um automóvel perfeitamente adaptado ao super-herói, quer a nível do design, como é o caso da cabeça de morcego à frente e a asa vertical (herança da década anterior), quer a nível tecnológico, respondendo a todas as necessidades imperantes do Caped Crusader.

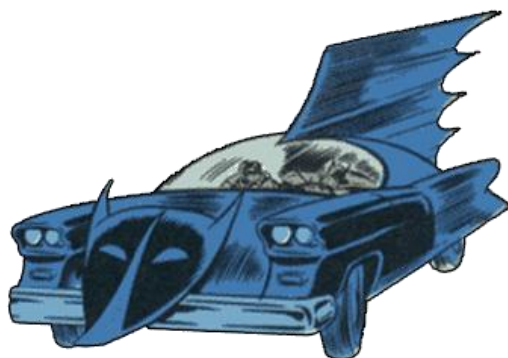


Fig.82: *Batmobile* do final dos anos 50 e anos 60, Sheldon Moldoff.



Fig.83: Chrysler 300C, automóvel do final dos anos 50 e 60, muito semelhante ao *Batmobile* desenhado por Sheldon Moldoff.

Em 1966, o *Lincoln Futura*⁹⁰ é o carro eleito para servir de base ao *Batmobile* da série televisiva. Nos anos 50, quando é lançado para o mercado, este modelo era considerado um carro de sonho. Após ser retirado da Lincoln, encontra uma nova vida como estrela de cinema, quando é repintado de vermelho e é utilizado em *It Started With a Kiss*⁹¹, em 1959. Seis anos mais tarde, é entregue a George Barris, um célebre construtor de automóveis especiais, para construir de um veículo para Batman. Com um prazo de apenas três semanas, tornava-se impossível fabricar um carro de raiz, pelo que se optou pela adaptação do Lincoln Futura em *Batmobile*. A transformação mais evidente foi a remoção da secção central da bolha. A base do carro foi mantida inalterável, as portas laterais modificadas, de forma a eliminar as parecenças com o Lincoln. Os faróis pretendiam assemelhar-se a uns olhos intimidantes de morcego e atrás foram instalados três lançadores de mísseis. Foram ainda feitas dezenas de alterações de forma a incorporar alguns dos *gadgets* do super-herói: pára-quedas, sistemas anti-furto, *Batphone*, *Batcamera*, entre outros. O automóvel foi pintado de preto com morcegos vermelhos pintados nas laterais, facto que só vem a ser reconhecido pelo público, nos anos 70, com a chegada da televisão a cores. A popularidade do carro de Batman foi inacreditável e todos os fãs o queriam ver.

Graças ao seu sucesso, Barris construiu três réplicas a partir do original, réplicas essas que percorreram o mundo e puderam ser apreciadas por milhões de espectadores. Mais recentemente, foram leiloadas e compradas por coleccionadores. Este modelo de *Batmobile* gerou milhares de cópias de brinquedos, incluindo as recentemente produzidas pela Hot Wheels em 2008.



Fig.84: Lincoln Futura, 1954.



Fig.85: Lincoln Futura transformado em *Batmobile* em *Batman*, 1966.

⁹⁰ Modelo da Ford Motor Company, baseado no design *Lincoln* (modelo de luxo da Ford) foi construído em Itália e exibido na exposição de carros de 1955. Originalmente branco, este modelo adquiriu grande popularidade pelo design arrojado, apesar de seguir a linha dos automóveis dos anos 50.

⁹¹ Obra cinematográfica de 1959, contou com as interpretações de Glenn Ford e Debbie Reynolds. Realizado por George Marshall, produzido por Aaron Rosenberg e escrito por Valentine Davies, a obra conta a história de Joe Fitzpatrick, um sargento da Força Aérea e de sua mulher, Maggie Putnam, que viajam pela Europa, seguidos por uma multidão de fãs, interessados no carro do casal, um Lincoln Futura vermelho.

Na capa da *Detective Comics* nº 196, Janeiro de 1968, não é Gptham Citu que serve de cenário às aventuras Batman. Como o leitor pode verificar, trata-se de Londres, da Ponte de Westminster, com o Big Ben e as Casas do Parlamento ao fundo. A capa deste comic book refere-se a Londres como a cidade sem armas.

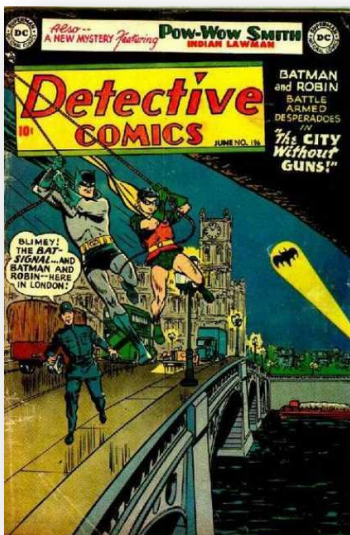


Fig.86: *Detective Comics* nº 196, Janeiro de 1968.



Fig.87: Ponte de Westminster, Big Ben e Casas do Parlamento numa fotografia do início do século.

O conceito da cidade de Gotham é, para a série e filme de 1966, mantido inalterável. É representada igualmente como uma cidade desenvolvida, inundada por prédios altos, os quais Batman e Robin escalam com uma enorme facilidade. De facto, alguns elementos de Gotham City foram construídos de raiz e não constituíam a imagem real de Nova Iorque.



Fig.88 e 89: Gotham City na série *Batman, The Joker Trumps an Ace*, 1966.

2.4 – A DÉCADA DE 70

“Com flores no cabelo, sandálias nos pés e um sorriso nos lábios, os jovens idealistas dos anos 60 arrastaram-se satisfeitos para a sétima década do nosso século” (Seeling, 2000, p. 409).

O culto da juventude permanecia vivo, mas os jovens que o tinham criado, estavam agora mais velhos. As mulheres lutavam por atingir o poder. A década de 60 era recordada como uma época de grande revolução; já os anos 70 destacaram-se por uma certa irregularidade e agitação: experiências com drogas, reclamação dos direitos das mulheres, fim da guerra do Vietname, crise do petróleo ou a queda do dólar. Foi, por muitos, considerada a década do mau gosto e do ecletismo: solas plataforma, calças à boca-de-sino, *jeans*, camisas de folhos. As cores fortes da década anterior eram agora mais suaves e neutras. A palavra de ordem era a anti-moda, através de proporções deformadas e combinações inusitadas de materiais e tonalidades. A onda *disco* foi provocada por filmes como *Saturday Night Fever*, *Grease* ou *Fame*. Dançava-se toda a noite e durante o dia frequentava-se os ginásios, na procura de um corpo magro e tonificado. A roupa tornava-se cada vez mais justa, em *jeans* ou nas malhas, de forma a revelar os resultados de um trabalho árduo para atingir um corpo desportivo mas sensual. O *look* ideal variava entre o natural dos *hippies*, o artificial do *disco* ou o agressivo dos guerrilheiros e revolucionários. As mulheres preocupavam-se com a aparência e por isso, o cabelo estava sempre tratado e a pele impecável, de preferência bronzada.

Em 1973, a Hanna-Barbera produz uma série televisiva animada, que inclui uma equipa de super-heróis – Super-Homem, Wonder Woman, Batman, Robin e outros. A série, *Super Friends*, é apresentada aos telespectadores de 1973 a 1986, e conta com um total de 109 episódios. Inspirada na Justice League of America e nos personagens de *comic books* da DC Comics, toda a iconografia do universo da banda desenhada é mantida inalterável.



Fig.90: *Super Friends*, 1973-1986.

2.4.1 – Batman

O protagonista passa a década de 70 e o início da de 80 a combater o crime isoladamente, unindo-se ocasionalmente a Robin ou a Batgirl. Nesta fase, as aventuras de Batman, na banda desenhada tornam-se mais sombrias e negras ao lidar com inimigos mais violentos.

As décadas de 40, 50 e 60 são alvo, como já foi referido, de uma política editorial que assumia controlar o conteúdo das histórias Batman, bem como toda a imagem da série de ficção. A partir dos anos 70, esta política começa a ser gradualmente posta de parte, fazendo renascer um Batman totalmente diferente. Nas histórias instaura-se a violência, ainda que o Caped Crusader nunca fosse capaz de matar qualquer inimigo. Com uma maior liberdade narrativa, renasce um super-herói mais austero e temível, facto que naturalmente se reflecte na sua imagem. Tal como já foi anteriormente exposto, as cores escurecem, como é o caso do cinzento e do azul celeste de outrora. O *Batsuit* cinzento-escuro é inundado de sombras negras, onde se joga abertamente com o contraste e com o brilho, com a luz e com a sombra. Este facto dá a conhecer um super-herói extremamente musculado, revelado pela presença do preto sobre o cinzento.

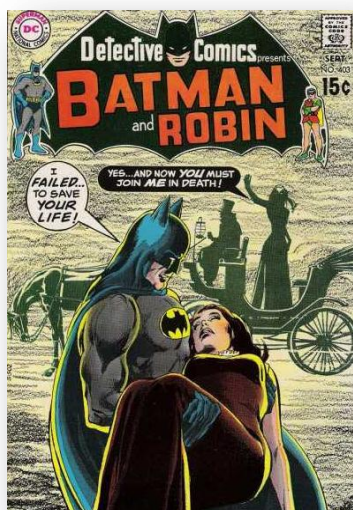


Fig.91: *Detective Comics* nº 403, Setembro de 1970, Neal Adams.



Fig.92: *Detective Comics* nº 426, Julho de 1972, Michael Kaluta.

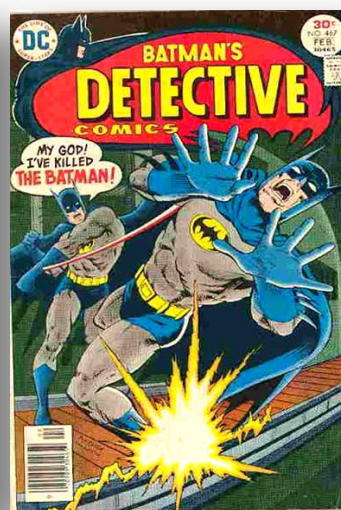
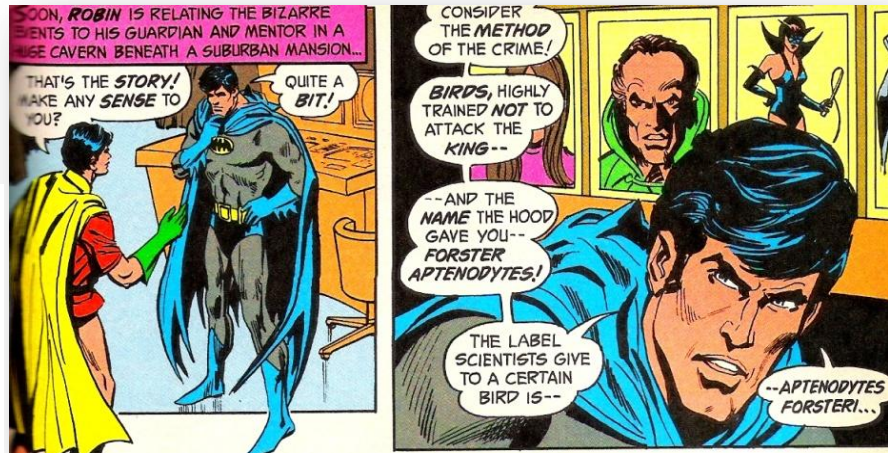


Fig.93: *Detective Comics* nº 467, Janeiro de 1976, Richard Bukler.

Pretendendo um maior dramatismo narrativo e iconográfico, a capa igualmente escurece e alonga, terminando em longos bicos, extremamente visíveis quando Batman voa ou se vira repentinamente. Dela fazem ainda parte a máscara e o capuz, que ajudam a criar a imagem de um herói destemido e corajoso. As orelhas são alongadas e mais bicudas, e o

sobrolho está permanentemente franzido, como revela a imagem abaixo apresentada, reforçando o aspecto austero do personagem. Ainda nesta imagem ressalta o cabelo de Bruce, que penteado para o lado, cai sobre a testa, como era usado nos anos 70.

Fig.94: Bruce Wayne em *The Greatest Batman Stories Ever Told*, numa estória de 1974.



2.4.2 – Robin

Tal como Batman, o Robin dos anos 70 sofre algumas alterações, nomeadamente pelo facto de nos anos anteriores estar estabelecida a política de censura na editora. As regras instauradas, que pretendiam tornar o universo Batman mais ténue, vão-se lentamente desvanecendo, tornando-se esta realidade mais evidente a partir da década de 70. As transformações neste personagem são maioritariamente relativas à sua dimensão física e de facto, muito pouco dirigidas ao fato de super-herói. Robin é agora mais velho e maduro, de estrutura física mais forte e musculada, longe do rapaz franzino dos anos anteriores. É igualmente mais alto, estando mais perto da estatura de Batman (já que nas décadas anteriores a discrepância de alturas era bastante significativa). No que diz respeito à roupa, o colete vermelho alonga-se ligeiramente, tapando mais os calções e o cano das botas desce, revelando em substituição, uns botins bicudos, pela altura do tornozelo. Já nos anos 60, o cabelo de Robin se havia modificado ligeiramente, mas é só nos anos 70 que se assiste a uma modificação mais drástica: Robin usa agora um cabelo mais longo e com risco ao lado, como mostra a imagem apresentada, fazendo lembrar os emblemáticos Beach Boys.



Fig.95: Robin representado em *The Greatest Batman Stories Ever Told*, numa estória de 1974.



Fig.96: Fotografia dos Beach Boys, capa de um álbum lançado em 1974 – *The Very Best of The Beach Boys*.

2.4.3 – Personagens secundários

Em *Batman* nº 222, Abril/Maio de 1971, aparecem em segundo plano os Beatles. John Lennon, Paul McCartney, George Harrison e Ringo Star dominaram o mundo do entretenimento e cultura musical dos anos 60 e início dos 70's, mesmo depois do fim oficial da banda em 1970.

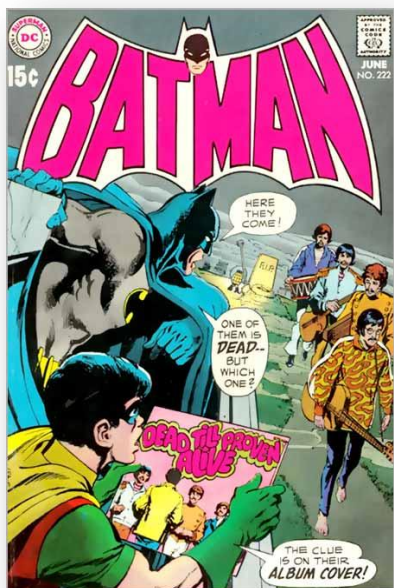


Fig.97: *Batman* nº 222, Abril/Maio de 1971, capa de Neal Adams.



Fig.98: Excerto da capa de *Batman* nº 222, revela pormenorizadamente os Beatles.

A estória conta que Paul, durante as gravações do álbum *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, enfurecido, saiu com o seu Aston Martin, sofreu um acidente e morreu. Abalados com o que a ausência de Paul pudesse causar nas audiências, os restantes membros tentaram manter em segredo o trágico acontecimento. Tornada segredo, a história da morte do Beatle causou uma enorme curiosidade nos milhares de fãs, que incessantemente procuravam pistas. O acontecimento badalado, chegou às páginas de Batman, para que, juntamente com Robin pudesse descobrir como tinha acontecido. Nesta aventura, de forma a contornar direitos de autor, John, Paul, George e Ringo foram designados por Glennan, Saul, Hal e Benji, que aparentemente gravaram a canção *Pink Submarine*, em vez de *Yellow Submarine*. Assim, os Beatles vêm a Gotham City para provar que Paul está vivo. Este acontecimento intriga Bruce e Dick Grayson, sugerindo aos membros da banda que se encontrem com eles e fiquem hospedados na Mansão Wayne. Os quatro elementos chegam, trazendo vestido os coordenados do álbum que estavam a gravar aquando da morte de Paul. Estes homens representam, para além do fenómeno musical da banda, igualmente o movimento *hippie* dos anos 60, com repercussões para os 70's: camisolões largos, com padrões e calças justas, abauladas, ou à boca-de-sino, cores vivas, óculos de lentes redondas e cabelo de corte cogumelo.



Fig.99: Excerto da estória “Dead... Til Proven Alive” de *Batman* nº 222; Estória de Frank Robbins, desenhos de Irv Novick e Dick Giordano.

Fig.100: The Beatles no álbum *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*.

2.4.4 – Veículos do Homem-Morcego

Nos anos 70, o carro apresentado na banda desenhada começa a tornar-se mais semelhante ao Chevrolet Corvette⁹², mas ainda com uma cabeça de morcego pintada à frente. O *Batmobile* abaixo apresentado, de 1970, assume uma versão mais baixa e comprida, abandonando a maior parte dos apontamentos de Batman, que haviam habituado o leitor desde 1939, como a asa vertical ou a cabeça de morcego ao centro. A segunda imagem refere-se a um automóvel de 1971, AMC Javelin. Esta imagem é aqui colocada a título de exemplo, uma vez que se pode encontrar um paralelismo entre o carro de Batman da década de 70 e o modelo da AMC, a nível das formas e das cores.

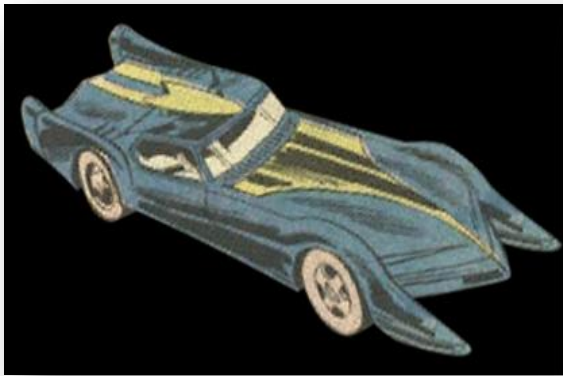


Fig.101: *Batmobile* representado para BD, 1970.



Fig.102: AMC Javelin, automóvel de 1971.

⁹² Carro desportivo criado pela Chevrolet em 1953. É fabricado nos dias de hoje, por uma fábrica exclusiva em Bowling Green, da General Motors. Foi o primeiro carro desportivo, integralmente americano.

2.5 – A DÉCADA DE 80

Os anos 80 rebelaram-se contra a agitação dos setentas e afirmaram-se como uma década de contrastes. Estava na moda ganhar dinheiro, vestir bem e consumir incessantemente. Vivia-se novamente a febre do romantismo e o movimento *yuppie* (*young urban professional*), de forma a lutar contra o desleixo dos anos anteriores. O yuppie era geralmente solteiro e sem filhos, trabalhava na Bolsa ou era advogado ou médico. Na moda, o sexo feminino optava por *blazers* cintados, com chumaços, saias curtas e estreitas e camisas clássicas. Os ombros largos, característicos dos homens, deviam transmitir autoridade e poder, pelo que eram também assumidos pelas mulheres. Pretendia-se um *look* profissional, para poder subir na vida, trabalhar muito e receber por mérito próprio a merecida recompensa. Era a moda da ambição e da mentalidade competitiva. A moda nocturna era igualmente agressiva, embora em contraste com a roupa de dia. As cores eleitas para a noite eram fortes e vibrantes, os vestidos mantinham os ombros largos e reinavam as saias balão, mangas fofas e tecidos brilhantes. O lazer e o trabalho tornavam-se excessivos, assim como a febre do *fitness* e da aeróbica. Através desta última, a Lycra era cada vez mais popular e a roupa tão justa como nunca se havia visto antes. Os jovens negros marcavam igualmente a década de 80, com um grande foco nos Estados Unidos. Era a cultura do *hip-hop*, do *rap*, do *house* e posteriormente do *break dance*. Para dançar este estilo artístico, era estabelecido o culto pelo *sportswear* e pelas marcas de desporto, nomeadamente pela Nike, Reebok e Adidas. A beleza era atingida através de um corpo tonificado, conseguido através de desporto e de uma alimentação equilibrada.

No imaginário Batman, os finais da década de 80 e a de 90 são maioritariamente definidos pelo cinema. A obra, realizada por Tim Burton, em 1989, *Batman*, traz ao personagem novamente a atenção do público, tornando-se um fenómeno que rende milhões de dólares nas bilheteiras e em *merchandising*, vendido em todo o mundo. É o regresso triunfante do super-herói aos ecrãs, iniciando uma saga brilhante nas salas de cinema nacionais e internacionais, sucesso este que persiste até aos dias de hoje. Bastante aclamado pela crítica, o filme é ainda premiado com um Óscar de melhor direcção de arte e vem a servir de inspiração à série animada *Batman: The Animated Series*. “(...) *Batman attracted me was because I love extreme characters*”⁹³ (Tim Burton *apud* Daniels, 1995, p. 202), Burton clarifica.

⁹³ TL: “(...) Batman atraiu-me, porque eu adoro personagens extremos.”

Fig.103: Batman, Frank Miller, 1986.

2.5.1 – Batman

A década de 80 vem reforçar com mais intensidade a austeridade do personagem: as cores são substancialmente mais escuras, apesar de o azul ainda ser utilizado por alguns ilustradores; este é, por vezes, substituído pelo roxo escuro e no final da década praticamente abandonado; o cinzento do *Batsuit* é quase preto, e as sombras cada vez mais presentes; a capa alonga e as orelhas são mais bicudas; o *Utility Belt* dos 80's sofre algumas alterações e assume uma imagem mais real do que o dos anos anteriores: nos vários compartimentos, são desenhadas bolsas físicas ou ocasionalmente cápsulas de vidro, que albergam as ferramentas necessárias a Batman. É um personagem cada vez mais afastado da realidade e da figura humana. O corpo assume proporções gigantescas, como se pode verificar na ilustração, de 1986, de Frank Miller. São ainda de relevante valor, as imagens publicadas em *Batman – Ano Um*, que pretendia recontar a história da origem do protagonista. Começa aqui a verificar-se o início do abandono da cor e do monocromatismo, o que vem a ser bastante mais evidente na década que se segue.

Fig.104 e 105: Batman e Jim Gordon em *Batman – Ano Um*, 1988.

Batman (a obra de 1989) pretende fazer renascer a história das origens do super-herói, lembrando que Bruce Wayne, em criança, assiste ao assassinato dos pais e jura a sua vingança. Protagonizado por Michael Keaton⁹⁴, Batman sofre uma drástica transformação, nos meios audiovisuais, em comparação com a série



Fig.106: Michael Keaton, em *Batman*, 1989.

de TV, de 1966. Apesar de, nos *comic books*, a sua imagem estar mais próxima “deste” Batman – com o *Batsuit* cinzento a aproximar-se do preto - ainda assim esta versão é claramente nova e distinta de qualquer outra antes vista. O protagonista é apresentado nos ecrãs como um super-herói de negro integral, com uma forma física extremamente tonificada, longe da silhueta de Adam West, de 1966. Burton instaura o medo na cidade de Gotham, e Batman assume-se como mais temido pelos adversários.

O *costume designer* Bob Ringwood, é o eleito por Burton para desenhar o fato de Batman. O protagonista nos *comic books* é representado com uma forma física extremamente trabalhada e Michael Keaton estava longe de a conseguir alcançar. Burton quis ser fiel à estrutura do super-herói da BD e só através do *Batsuit*, seria possível atingir a perfeição. Longe da malha de algodão, utilizada pela década de 60, o *Batsuit* negro é trabalhado com um material inovador, *látex*, esculpido de forma a tornar mais evidentes os músculos de Batman. Burton opta por abolir as cuecas e os *collants*, oriundos da BD, sentindo que não transmitiriam intensidade e ferocidade. A máscara é rígida e nela são esculpidas umas sobrelanceiras franzidas, que conferem ao personagem um ar revoltado e intenso, abandonando os traços a branco da série de 1966. O logótipo é talvez o único elemento que se mantém, permanecendo o trazido por Neal Adams dos *comic books*, com a elipse amarela à volta da silhueta negra. Ringwood e Burton cedo optam pelo preto, argumentando que os morcegos não são azuis, mas negros e sombrios, transmitindo ameaça e sensualidade (Burton e Ringwood, 2005). Toda a iconografia criada para o personagem é de extrema importância, uma vez que ajuda o actor a focar-se na identidade de um herói bravo e feroz, sombrio e misterioso. Ao confrontarem Bob Kane, apercebem-se de que este sempre idealizou um Batman preto, mas com dificuldade em representar a tridimensionalidade em 2D, cedo opta pelo azul, como uma versão simbólica do preto.

⁹⁴ Actor norte-americano que deu vida a Batman, no filme com o mesmo nome, realizado por Tim Burton (1989) e em *Batman Returns* (1992). Dos trabalhos de Michael John Douglas (1951- --) destacam-se: *Beetlejuice* (1988) e *My Life* (1993).

Assim, esta nova imagem de Batman estava, de facto, bastante perto do conceito original de Batman. Os assíduos leitores da BD rejeitam inicialmente a nova imagem do protagonista.

2.5.2 – Joker



Fig.107: Joker em *Batman*, 1989.

O actor eleito por Tim Burton, para interpretar Joker, é o emblemático Jack Nicholson. Um poderoso assassino, Jack Napier, é alvejado num assalto e cai acidentalmente num recipiente que continha uma substância química desconhecida. Desta forma, Napier torna-se Joker, um psicopata que planeia diabólicas formas para aterrorizar a cidade e só Batman

conseguirá detê-lo. A sua pele torna-se esbranquiçada e os músculos faciais ficam eternamente contraídos com um sorriso permanente. A roupa é ligeiramente diferente da apresentada pelos *comic books*, mas não se afasta da identidade de palhaço que se pretende transmitir. As cores são muito semelhantes, principalmente o roxo que é ao longo de setenta anos mantido em quase todas as aparições de Joker, quer na banda desenhada quer nos meios audiovisuais, exceptuando o Joker de Dave McKean dos anos 2000. O verde é abandonado e o cor-de-laranja adicionado, assim como o azul-turquesa à imagem do personagem. Esta nova imagem do vilão, assim como na maior parte dos personagens, está relacionada com a visão única, fantasiosa e imaginativa do realizador, Tim Burton, aproximando-o mais do palhaço de circo.

2.5.3 – Imaginário feminino

A origem de Catwoman volta a ser revelada em 1988, quando Frank Miller e David Mazzucchelli⁹⁵ publicam a obra já referida anteriormente, *Batman: Ano Um*. Nesta versão, Selina Kyle é uma mulher independente e moderna, vive como prostituta para ganhar dinheiro e sobreviver e quer acabar com os abusos de que é vítima por parte do namorado. Para defender a família, nomeadamente a irmã Maggie, que havia escolhido a vida religiosa, Selina decide aprender defesa pessoal e artes marciais. A sua professora inspira-a a tornar-se uma pessoa melhor e a deixar a vida de prostituição. Desta forma, a personagem aprende rapidamente ginástica e artes marciais, o que vem a ser-lhe extremamente útil quando se torna Catwoman e tem de saltar de telhado em telhado. No entanto, esta aprendizagem só vem a ser visível nas aventuras Batman nos anos 90. Para a Catwoman dos anos 80, os ilustradores optaram por captar a imagem que tinha nos anos 50, fazendo-lhe ligeiras alterações. O vestido roxo, antes muito rodado e cintado, é agora de corte direito e mais curto, apesar de justo ao corpo como revela a figura de 1983, publicada em *The Greatest Batman Stories Ever Told*. A capa, igualmente verde, alonga e as luvas e as botas verdes permanecem inalteráveis. A máscara preta faz agora parte do capuz roxo, como uma única peça e o chicote, que trazia sempre consigo é afastado da iconografia da personagem. Em 1988, Catwoman modifica drasticamente a sua imagem: o vestido do início da década é agora substituído pelo emblemático *Catsuit*, preto, justo ao corpo, visível em *Batman – Ano Um*, aproximando a personagem do animal na qual se inspira.



Fig.108: Catwoman dos anos 80 com influências da década de 50, 1983.

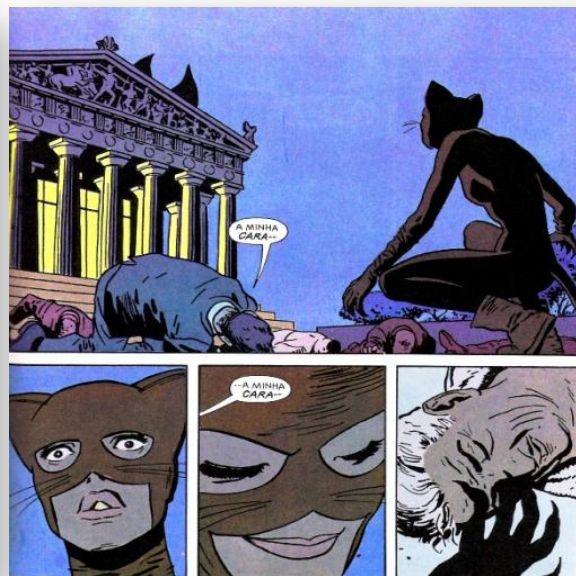


Fig.109: Catwoman representada em *Batman- Ano Um*, 1988.

⁹⁵ Desenhador e ilustrador norte-americano de *comic books*. Mazzucchelli (1969- --) trabalhou para a Marvel e DC Comics, destacando-se como as suas mais notáveis obras: *Daredevil*, *Rubber Blanket* ou *Batman: Year One*.

2.5.5 – Cenários e Veículos do Homem-Morcego

Keith Short foi o eleito para a produção do *Batmobile* apresentado, em 1989, por Tim Burton. Este constrói um carro radicalmente diferente de qualquer um anteriormente apresentado.



Fig.110: Batmobile em Batman, 1989.

Para desenhar o *Batmobile*, Furst clarificou:

*“We looked at jet aircraft components; we looked at war machines (...). In the end, we went into pure expressionism (...).”*⁹⁶ (Anton Furst *apud* Johnstone, 1989, pp. 46-54).

O carro construído tem por base um Chevrolet Impala, depois de duas tentativas falhadas com um Jaguar e um Mustang (Johnstone, 1989, pp. 46-54). O estilo inconfundível de Tim Burton constitui um marco importante na história dos veículos em Batman. No filme de 1989, surge o *Batwing*: uma nova e revolucionária versão de avião, com uma silhueta de morcego, tal com o logótipo do super-herói. Este design, criativo e inovador, impressionou os espectadores, quando o avião sobrevoava Gotham City, assim como alguns desenhadores que, a partir daqui, começaram a incluí-lo nas suas estórias.

Frank Miller descreve a cidade do Homem Morcego como:

*“(...) cold shafts of concrete lit by cold moonlight, windswept and bottomless, fading to a cloud bank of light, a wet, white mist, miles below me. The street sounds were a soft, sad roar, unbroken and unchanging”*⁹⁷ (Miller, 1988, p. 4).

As aventuras de Batman têm assim um cenário mais escuro e sombrio, o dia deu lugar à noite, a tonalidade do céu escureceu e a lua manteve-se (herança ainda das décadas anteriores), frequentemente cheia e amarela ao fundo. Os prédios são mais elevados,

⁹⁶ TL: “Nós olhámos para os componentes dos aviões a jacto, olhámos para as máquinas de guerra (...). No final, dirigimo-nos para o puro expressionismo (...)”

⁹⁷ T.L: “(...) frias minas de betão iluminadas pelo frio luar, varrida pelo vento e sem fundo, esvaindo-se num banco de nuvens de luz, uma névoa branca e húmida, quilómetros baixo de mim. Os sons da rua eram um ininterrupto e imutável ruído, gelado e triste.”

seguindo a evolução natural de uma cidade. Inspirada na grande Nova Iorque, são agora frequentes cenários de incêndios ou pequenos fogos, fumo, lixo ou poluição. A nível iconográfico, é muitas vezes representada sob a forma de uma silhueta negra com a lua cheia por detrás, edifícios altos carregados de milhares de janelas, o topo dos prédios ou fábricas que emitem fumos das suas chaminés. Em *Batman – Ano Um*, 1988, são representados pormenores de Gotham, como a estação de comboios abaixo apresentada.



Fig.111: Gotham City representada na capa de *Batman* nº 417, Março de 1988.

Fig.112 e 113: Pormenores da Cidade de Gotham, representada na capa de *Batman - Ano Um*, 1988.

É uma cidade degradada, suja, negra e sombria, marcada por prédios gigantescos, arranha-céus, fábricas, um número infindável de carros e veículos motorizados. Tim Burton havia ficado impressionado com o trabalho de Anton Furst e quis contratá-lo para produzir a cidade de Gotham. Furst e Burton estiveram sempre de pleno acordo, já que tinham a mesma ideia para a produção da cidade, a nível artístico, conceptual, visual, relativo a texturas e atitudes (Jones, 1989, pp. 75-99), pretendendo trazer aos ecrãs o sonho industrial dos anos 50. Anton Furst clarifica: *“A city run by crime, with a riot of architectural styles. An essay in ugliness. As if hell erupted through the pavement and kept on going”*⁹⁸ (Anton Furst *apud* Corliss e Dutka, 1989). Furst e o departamento de arte pretenderam



Fig.114: Gotham City em *Batman*, 1989.

⁹⁸ TL: “Uma cidade administrada pelo crime, com uma profusão de estilos arquitectónicos. Um ensaio de fealdade. Como se o inferno tivesse surgido do pavimento e se mantivesse em acção.”

misturar estilos arquitectónicos: “(...) *to make Gotham City the ugliest and bleakest metropolis imaginable*”⁹⁹ (Furst, 1989). As aventuras passam-se maioritariamente à noite (os morcegos só actuam na escuridão), tal como na BD, onde os apontamentos de luz são escassos e pouco evidentes. “*I envisaged Gotham the way I see it now at Pinewood. They’ve got it, every building, every trash can, every brick*”¹⁰⁰ (Johnstone, 1989, pp. 26-54).

⁹⁹ TL: “para fazer de Gotham City a mais feia e sombria metrópole imaginável.”

¹⁰⁰ TL: “Eu previ Gotham tal como eu vejo agora em Pinewood. Eles conseguiram, cada prédio, cada caixote do lixo, cada tijolo.”

2.6 – A DÉCADA DE 90

Os anos 90 trouxeram a quietude, após a agitação que caracterizou a década anterior. A informática acelera o ritmo de vida e o consumo continua a servir de ocupação, embora reflecta agora uma procura de sentido. A juventude eterna torna-se a maior ambição e as mulheres aumentam a sua influência na vida privada e pública. Após a queda do comunismo, deixam de existir muros ideológicos entre o Ocidente e o Leste. Cultivam-se ideias de liberdade e fala-se de globalização, com os grandes *franchizes*, como o *MacDonalds*. A crise económica influencia naturalmente a moda: homens e mulheres optam pelos *basics*, uma vez que a opinião geral é de que os armários estão demasiados cheios. Os básicos tomam a forma de *blazers*, fatos de saia e casaco, saias estreitas e camisolas de gola alta. A moda torna-se mais homogênea, simples e funcional e segue-se uma tendência minimalista. À noite, assumem-se contornos mais expressionistas: a mulher volta a ser *femme fatale* ou romântica, sempre feminina e por vezes desportiva. A pele é exposta como nunca antes, através de peças mais reduzidas ou transparentes, com brilho, lantejoulas ou peles. As novas tecnologias permitem o fabrico de tecidos inteligentes e *high tech*, indo ao encontro do desejo de protecção e liberdade individual.

A década de 90 é de uma extrema riqueza na produção de meios audiovisuais, séries e filmes do super-herói. A animação adquire ainda mais força e, no cinema, todos os filmes transportam Batman para as luzes da ribalta, ajudando-o a alcançar uma fama inexplicável. Em 1992, o Homem-Morcego regressa à televisão com *Batman: The Animated Series*, produzida



Fig.115: Cartaz de *Batman Forever*, de Joel Schumacher, 1995.

pela Warner Bros, onde o universo regressa às raízes dos *comics* de Bob Kane e Dick Sprang. Destacam-se ainda o filme *Mask of the Phantasm*, 1993, e as séries: *The New Batman Adventures*, 1997-1998 e *Batman Beyond*, 1999. Apesar do êxito da animação, evidenciam-se, nesta década, *Batman Returns*, 1992, *Batman Forever*, 1995 e *Batman & Robin*, 1997, apesar de não conseguirem aliciar o público da mesma forma que *Batman* de Tim Burton.

2.6.1 – Batman

No mundo de Batman, os anos 90 são maioritariamente definidos pelo cinema. No entanto, a banda desenhada reserva também algumas surpresas, do ponto de vista gráfico. Assiste-se a uma anarquia de estilos ou ausência de um estilo definido e como tal, a uma extrema diversidade, como já se verificava nos anos 80. Centenas de ilustradores, escritores, argumentistas ou realizadores escolhem Batman como fundamento para o seu trabalho, mas, ao contrário do que se verificava anteriormente, em que eram seguidas convenções iconográficas, tal facto não se verifica a partir desta década. Os mais tradicionais mantêm-se fiéis ao antigo e original grafismo do super-herói, enquanto outros decidem modificar radicalmente a sua imagem. Na década de 90, a austeridade e violência já reveladas desde os 70's, atingem a sua máxima expressividade. O público-alvo modifica-se e parece estar longe das crianças que seguiam Batman nos anos 50 e 60; são antes fiéis adultos, preparados para a violência explícita, armas, sangue e morte. A palavra de ordem parecia ser excesso. Chuck Dixon, como exemplo, aposta numas orelhas extremamente bicudas e compridas, bem como nas “barbatanas” das luvas.

Em *Knightfall*, na ficção, desde 1992 a 1994, o personagem Jeal-Paul Valley encarna Batman e redesenha o *Batsuit*. Radicalmente diferente, esta versão não parece ser vestida por um simples humano sem algum poder especial. Assemelha-se mais a um *robot* ou *transformer*, de dimensão gigantesca com *gadgets* nunca antes atribuídos a Batman. Esta nova imagem do super-herói, que assume variadas versões durante os anos 90, abandona os têxteis e utiliza metais de cores diversas. A paleta cromática é ligeiramente diferente: o azul celeste brilhante regressa, o cinzento volta a aclarar e o amarelo é bastante vivo. Valley desenvolve, desta forma, uma armadura com uma lista infindável de funções tecnológicas. Esta versão acabou com a tradicional capa e máscara, pertencentes à iconografia original do personagem: a máscara, agora de metal, cobre a totalidade da cara; as orelhas são bicudas e os olhos vermelhos assumem uma dimensão fora dos parâmetros humanos; o pescoço, extremamente espesso, abre caminho para a armadura de forma triangular azul aço, que termina em bicos na zona dos ombros; debaixo desta peça triangular, existe uma outra armadura amarela, revelando uma silhueta desmesurada; o fato utilizado por baixo de todos estes mecanismos é cinzento, ornamentado com apontamentos pretos; o cinto é constituído por uma série de bolsas amarelas, completado por um outro à volta da perna esquerda; as botas em separado são abandonadas, pois fazem antes parte do fato cinzento de corpo inteiro; as luvas são igualmente de metal azul, antracite e amarelo. O azul aço é, por vezes,

substituído pelo azul violeta.



Fig.116 e 117: Vinhetas da estória publicada em *Batman* nº 501, 1995, Joe Quesada.

Para além desta versão, muitos ilustradores abandonam as cores tradicionais e apostam no registo a preto e branco, recorrendo a técnicas como o pontilhismo. É curioso que, numa época em que já existem todas as possibilidades para trabalhar com cores, de forma fácil e económica, muitos autores regressem a este registo monocromático (João Catarino, 2010, p. 161¹⁰¹). É o caso de Walter Simonson¹⁰² ou Klaus Janson¹⁰³, com desenhos apresentados em *Batman – Black & White*. O primeiro destaca-se por trabalhar a imagem de Batman, dando-lhe uma forma robótica, semelhante ao *Batsuit* criado por Joe Quesada¹⁰⁴, 1995. Simon Bisley¹⁰⁵, Brian Stelfreeze¹⁰⁶ e Joe Kubert¹⁰⁷ são mais três exemplos de ilustradores notáveis no imaginário, dando a conhecer um super-herói de carácter animalesco, selvagem e feroz. O corpo, extremamente musculado, excede a figura humana, visto que adopta proporções desmesuradas. As orelhas são mais pontiagudas e compridas, a

¹⁰¹ Ver Anexo 2: Auscultação de Paineis de Especialistas (pp. 157-169).

¹⁰² Escritor e autor de *comic books* norte-americano, Walt (1946- --) notabilizou-se pelos trabalhos: *Fantastic Four*, *Star Wars* e *Orion*.

¹⁰³ Autor de banda desenhada alemão, Janson (1952- --) trabalha regularmente para a Marvel e DC Comics.

¹⁰⁴ Chefe de redacção da Marvel Comics e autor de BD, Quesada (1962- --) iniciou a sua carreira nos anos 90 e criou, juntamente com o notável Dennis O'Neil, o personagem Azrael.

¹⁰⁵ Autor britânico de BD, Simon (1962- --), tornou-se popular na década de 90, pelo seu estilo peculiar inspirado nos *graffitis* e rock. Trabalhou com os personagens Lobo, Sláine e ABC Warriors.

¹⁰⁶ Artista *comic* norte-americano, Brian desenvolveu trabalhos como desenhador, ilustrador e colorista. Destacam-se, no seu trabalho, *CyCops*, *The Ride* e *Gun Candy*.

¹⁰⁷ Autor judeu de BD, Joe (1926- --) tornou-se conhecido pelo seu trabalho na DC, em personagens como Sgt. Rock e Hawkman.

capa é alongada e o *Batsuit* mais justo ao corpo. Ainda se destaca na década de 90, em *Night Cries* de 1992, o trabalho de Archie Goodwin e do ilustrador Scott Hampton¹⁰⁸, onde o protagonista é apresentado sob a forma de silhueta negra de contornos esbatidos: uma figura fantasmagórica surge suspensa no ar, assemelhando Batman a um fantasma das trevas. Todos estes factores contribuem, de forma crescente, para um maior dramatismo e efeito teatral provocados por uma elevada ferocidade e vigor narrativo e iconográfico.



Fig.118: O super-herói nos anos 90, Simon Bisley.



Fig.119: Batman, década de 90, Klaus Janson.



Fig.120: *Night Cries*, ilustrações de Scott Hampton, 1992.

Depois de *Batman* se ter tornado um enorme sucesso de bilheteira, em 1989, *Batman Returns* é lançado em 1992, contando com a mesma equipa de realização do antecedente. Uma versão mais grotesca e desafiante, *Batman Returns* pretendeu ser um trabalho mais pessoal. Burton clarifica: “*The point is to make it fresh and exciting and new but still Batman*”¹⁰⁹ (Tim Burton *apud*



Fig.121: *Batman Returns*, 1992.

Daniels, 1995, p. 214). O fato utilizado, neste filme, difere em alguns aspectos da versão anterior apresentada no cinema: é agora feito de uma espuma de borracha, mais flexível e de armadura mais angular. O logótipo é mais semelhante ao da banda desenhada e as

¹⁰⁸ Artista norte-americano de *comic books*, Scott (1959- --) desempenha as funções de desenhador, ilustrador e colorista, destacando-se as obras: *Silverheels* e *Simon Dark*.

¹⁰⁹ TL: “O objectivo é fazer algo fresco, excitante e novo mas ainda Batman.”

saliências triangulares das luvas são agora de metal, em vez da borracha utilizada em 1989. A capa ajuda ainda o super-herói a deslizar e planar quando voa. O material rígido do *Batsuit* impossibilitava o actor de se movimentar com facilidade, facto que só vem a ser colmatado no cinema em 2005, com *Batman Begins*. Outra possível influência sobre o guarda-roupa dos personagens, nesta década, é o Wrestling e o Culturismo: assim como os lutadores, os corpos de Batman e Robin, principalmente, são esculpidos de forma a dar a conhecer uma forma física tonificada e extra-humana, conseguida, até agora, apenas pela BD.

Na animação, em 1993, é lançado *Batman: Mask of the Phantasm*. Para a realização foram escolhidos Eric Radomski e Bruce Timm e para a produção, Alan Burnett e Michael Uslan. Esta é talvez a única obra que se concentra unicamente no super-herói, com menor expressividade na abordagem dos vilões do imaginário. Um êxito estrondoso, *Mask of the Phantasm* dá a conhecer um Batman, muito semelhante ao da década de 80 e 90 dos *comics*, onde predominam os tons negros, o cinza e um apontamento em amarelo, dado pelo *Utility Belt*. Esta mesma imagem é adoptada pela série *The New Batman Adventures*, de 1997-1998. O esquema de cores do *Batsuit* escurece

substancialmente, e o super-herói aparece ao espectador frequentemente à sombra, na noite, numa escuridão profunda, prevalecendo o preto e o vermelho. O cinto está subdividido por cápsulas cilíndricas de vidro, o que já havia sido visto na BD. Os olhos brancos triangulares, de expressão fechada e intensa, não têm pupila, o que transporta o espectador para um contexto fora da dimensão humana. Os apontamentos de luz, antes azuis, são agora substituídos por branco ou cinzento. Esta imagem do super-herói está muito próxima da eleita por *Batman Beyond*, um ano mais tarde. Assiste-se assim, tal como na BD, a um universo mais intenso e hostil.



Fig.122: Poster de *Mask of the Phantasm*, 1992.



Fig.123: Batman em *Batman Forever*, 1995.

Em 1995, é lançado *Batman Forever*, com o objectivo de manter presente, na mente dos espectadores, o universo do super-herói. O realizador, Joel Schumacher, afirmou que pretendia assemelhar os personagens a Deuses Gregos (Schumacher *apud* Daniels, 1995, p. 249). Val Kilmer, o actor eleito para interpretar Batman, clarificou que o mais impressionante era o impacto do *Batsuit* e de toda a iconografia do super-herói. Para representar o personagem, o actor justificou não ter tido de fazer nada, pois a imagem de Batman, por si só, fazia tudo (Val Kilmer *apud* Daniels, 1995, p. 249). O super-

herói surge muito similar à última sua aparição no cinema, apesar de lhe ter sido conferido um design mais anatómico. O cinto de utilidades amarelo foi substituído por um preto e neste foi instalado um botão que, accionado, tornava a capa à prova de fogo. O logótipo no peito é agora tridimensional, evidente quando a Dra. Chase Meridian (protagonizada por Nicole Kidman) passa os dedos pelo peito do super-herói. O material eleito para a produção do mesmo foi a borracha, mais leve, que possibilita uma maior flexibilidade para o actor.



Fig.124 e 125: Primeira e segunda versão dos *Batsuits* em *Batman & Robin*, 1997.

Em 1997, a segunda e última obra cinematográfica de Schumacher é apresentada: *Batman & Robin*. O novo *Batsuit*, usado pelo prestigiado George Clooney, torna-se igualmente emblemático, de tonalidade mais azulada. O fato é esculpido de modo a dar a conhecer uma forma física tonificada. O material utilizado é polido e reflecte bastante a luz, sublinhando os músculos do personagem. O logótipo no

peito de Batman é igualmente tridimensional. Uma segunda versão é produzida, com apontamentos prateados, incluindo o logótipo e o cinto, usada pelo actor durante a batalha final contra Mr. Freeze (Arnold Schwarzenegger). A iconografia escolhida para o super-herói nos anos 90, pelos meios audiovisuais, já se encontra bastante distanciada da criada por Kane e Finger.

Batman Beyond ou *Batman do Futuro* (designação adoptada pela Europa e América Latina) é uma série animada televisiva, produzida pela Warner Bros., em colaboração com a DC Comics, destinada a dar sequência ao universo Batman. A série de 1999, foi entregue ao visionário Bruce Timm e conta com o total de 52 episódios. É ainda lançado um filme, inspirado na série,

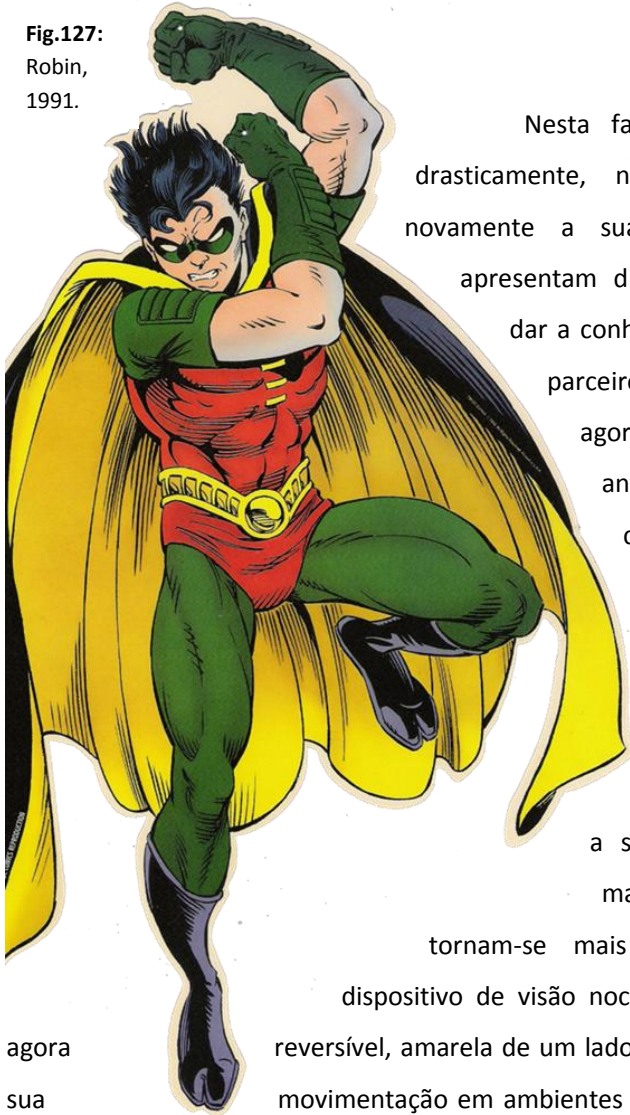


Fig.126: Batman na série animada *Batman Beyond*, produzido por Bruce Timm, 1998-1999.

Batman Beyond: Return of the Joker, no qual o vilão renasce do mundo dos mortos. Criado igualmente por Timm, Batman é apresentado como uma visão do realizador do que seria o super-herói no futuro: é um personagem distanciado da figura humana, que se aproxima do animal no qual é inspirado: o morcego. O *Batsuit* é integralmente preto e cobre todo o corpo, não deixando visível nenhuma parte humana, nomeadamente o nariz e a boca, antes a descoberto. As orelhas são finas e pontiagudas, assim como os dedos e unhas. Os olhos brancos triangulares são igualmente sem pupila, como já se tinha visto na última série de animação. No peito ressalta um grande logótipo vermelho, estilizado e angular, igualmente simbolizando a identidade do super-herói.

2.6.2 – Robin

Fig.127:
Robin,
1991.



Nesta fase, o traje de Robin modifica-se drasticamente, numa tentativa de fazer crescer novamente a sua popularidade. Os *comic books* apresentam diagramas e esquemas, pretendendo dar a conhecer aos leitores, a nova imagem do parceiro de Batman e as funcionalidades que agora o acompanham. O colete da década anterior é substituído por um fato completo vermelho, revelando uma forma física muito mais tonificada, feito de várias camadas de Kevlar, à prova de bala; as pernas, antes a descoberto, são agora revestidas por umas justas calças verdes, onde a sombra é declarada pelo preto; as mangas verdes, assim como as luvas, tornam-se mais justas; a máscara contém um dispositivo de visão noturna; a capa amarela de outrora é agora reversível, amarela de um lado e preta do outro, a fim de facilitar a sua movimentação em ambientes ora claros, ora escuros; a gola, antes sport, é agora à Mao e as botas pretas voltam a subir o cano. Este fato permite ao personagem estar em constante contacto com a *Batcave* através de uma tecnologia de ponta. O cinto de utilidades, agora de fivela circular ao centro, continua presente, contendo inúmeras funções e equipamentos avançados. De todas as funcionalidades existentes, destaca-se: o dispositivo de flutuação, cápsulas de fumo, máscara de ar comprimido, extintor de incêndio pessoal e um equipamento de penetração em redes de computadores, como expõe o esquema do novo uniforme de Robin, abaixo apresentado. O “R” do logótipo presente no colete de Robin é agora mais estilizado. O cabelo certo e alisado, dos anos 70, é penteado para cima, em pé, deixando cair umas farripas para a testa, resultando num visual mais agressivo, que vai ao encontro da tendência que se instaurou no universo masculino nos anos 90, de pentear o cabelo com gel para manter um efeito molhado e espetado.



Fig.128: O uniforme de Robin antes e depois dos 90's, 1992.

Fig.129: Esquema explicativo do uniforme de Robin, 1992.

Fig.130: Robin em *Batman – A Queda do Morcego*, 1995.

Em 1995, *Batman Forever* pretendia atingir uma maior leveza narrativa, destinada a um público mais juvenil. A adição de Robin ao núcleo de personagens, faz renascer um imaginário novo e fresco, caracterizado igualmente por dois novos vilões e uma renovada visão da cidade de Gotham. Chris O'Donnel foi o actor eleito para interpretar o novo Robin, numa versão radicalmente diferente da dos *comic books*, nomeadamente dos anos 40 e 50. Para esta obra, o realizador foi fiel à paleta cromática de Robin: foi escolhido o vermelho e o verde, oriundos da BD.



Fig.131: Robin em *Batman Forever*, 1997.

Fig.132: Robin em *Batman & Robin*, 1997.

Robin mantém, de *Batman Forever*, o fato de corpo inteiro, esculpido e tridimensional, revelando os músculos tonificados do personagem. Os botões rectangulares no peito do personagem são herdados da banda desenhada, assim como a máscara e as luvas, que mantém a mesma cor e formato.

Em 1997, com a estreia de *Batman & Robin*, o parceiro de Batman volta a acompanhar o protagonista nas suas aventuras. A sua imagem volta a ser alterada, principalmente em relação à paleta de cores. O verde e o vermelho são substituídos pelo preto com apontamentos prateados. Robin veste assim um fato mais semelhante ao protagonista e ao de Batgirl (os três formam um trio), justo e de corpo inteiro, onde os

músculos são esculpidos, de forma a revelar um corpo forte e possante. A máscara é muito similar à do filme anterior, mas desta vez, prateada.

Para a série animada *Batman Beyond*, 1998-1999, Robin mantém-se mais fiel à imagem trazida pela BD. A série animada referida traz de volta o jovem franzino dos anos 40-50 e faz esquecer o forte e musculado personagem do cinema da década de 90. O mesmo se passa em relação à iconografia, já que muitos elementos são mantidos inalteráveis. Apesar de o verde ser abolido, o vermelho manteve-se no fato completo, que alternava com o preto. As luvas e botas pretas são similares à dos *comic books*, assim como o logótipo e os botões rectangulares ao centro.

2.6.3 – Joker

Nos anos 90, o primeiro vilão do imaginário Batman modifica igualmente a sua imagem. O rosto alongado revela uma expressão demoníaca e perturbadora. Nesta fase, Joker altera a sua forma de vestir com alguma frequência. Em algumas aparições, veste uma camisa amarela, de colarinho aberto, calças e blusão roxo médio, com um boné e luvas. Noutras, a camisa, verde relva, conjuga-se com um *pull-over* de malha roxa. As botas são ocasionalmente de cano alto e o cabelo, comprido, é preso por um rabo-de-cavalo. É um personagem mais violento e agressivo, de acordo com a tendência que se vinha a verificar desde os anos 70, ainda que com maior intensidade e expressividade a partir dos 90.



Fig.133: A capa de “A Morte de Batman” mostra a expressão demoníaca do Joker dos anos

Fig.134: Joker em “A Morte de Batman”, 1995.

Os vilões eleitos para integrarem o elenco dos filmes de Batman são frequentemente alternados, o que explica o facto de Joker ter apenas uma aparição na década de 90, numa série de animação. O mesmo já havia sido escolhido em 1989, por Tim Burton, e só voltaria a aparecer nos ecrãs em 2008, em *The Dark Knight*. Assim, o



Fig.135: Joker em *Batman Beyond*, 1998-1999.

Palhaço do Crime surge aos espectadores em *Batman Beyond*, 1998-1999, e une-se a Batman, Robin, Batgirl, Catwoman e a uma nova personagem: Harley Quinn, que mantém uma paixão louca pelo mesmo. Para a série animada, a iconografia do vilão é muito similar à da BD: preservando cores (o roxo e o verde) e a maior parte das peças, fato de jaqueta e calças, camisa e laço ao pescoço. A pele é igualmente esbranquiçada e o sorriso gigantesco revela uns dentes amarelados. Este Joker está ainda muito distante do vilão interpretado por Heath Ledger, no filme de 2008, *The Dark Knight*¹¹⁰ ou do personagem *comic* de Dave McKean¹¹¹.

2.6.4 – Imaginário feminino

A tendência e orientação para a violência narrativa e iconográfica, tão características dos anos 90, vêm reflectir-se igualmente em The Cat, que assume um carácter mais sério e agressivo e uma expressão mais intensa e dramática. Aprendiz de ginástica e artes marciais, a personagem sentiu necessidade de um fato mais flexível. Nesta fase, The Cat abandona novamente o vestido das décadas de 50 e 80, regressando ao fato justo dos super-heróis *comic*. No entanto, o esquema de cores não é drasticamente alterado, já que, apesar de o verde ter desaparecido por completo, o roxo permanece como a cor principal. Catwoman veste assim um *Catsuit* roxo, revelando uma forma física invejável, músculos extremamente tonificados e uma silhueta curvilínea. A cauda surge pela primeira vez, aproximando cada vez mais a personagem dos gatos. As luvas são extremamente compridas, chegando quase até à axila, assim com as botas subidas que vão até à zona da coxa, aparentemente de vinil ou verniz preto. O cabelo é agora mais longo e brilhante, conferindo um aspecto mais selvagem. Esta nova imagem da parceira/vilã reflecte com maior intensidade a moda dos anos 90, em relação aos outros personagens, como já se havia verificado em outras décadas.

¹¹⁰ O Joker interpretado por Heath Ledger em *The Dark Knight* (2008) é estudado neste capítulo, no subcapítulo seguinte: O Novo Milénio.

¹¹¹ O vilão *comic* ilustrado por Dave McKean em *Arkham Asylum* (2005), de Grant Morrison, é abordado neste capítulo, no subcapítulo seguinte: O Novo Milénio.



Fig.136 e 137: Catwoman em “Batman – O começo...do fim”, 1996, Jim Balent e Ande Parks.

Michelle Pfeiffer foi a atriz eleita para interpretar o seu ídolo de criança: Catwoman (Michelle Pfeiffer *apud* Daniels, 1995, p. 214). Selina Kyle, uma secretária, descobre os planos ilegais do patrão, Max Schreck, e tenta matá-la. Selina é ressuscitada por gatos e jura vingança, despoletando a criação da vilã. *Batman Returns* mostra a personagem a criar o *Catsuit*, de forma a poder encarnar The Cat. Idealizado por Bob Ringwood, o

costume designer do filme, o *Catsuit* é um fato de corpo inteiro, extremamente justo ao corpo, de vinil brilhante. O fato, excessivamente colante, permitia, à atriz, gravar apenas 20 minutos de cada vez. Esta versão da personagem é, de facto, semelhante à trazida pela BD, no final dos anos 80 e 90, onde a vilã adopta o fato justo roxo com botas e luvas de vinil preto e unhas afiadas. A máscara é muito similar à dos *comic books*, justa e com umas pequenas orelhas de gato. Os acessórios mantêm-se, com especial ênfase para o chicote, que adquire, no filme, uma dimensão considerável.

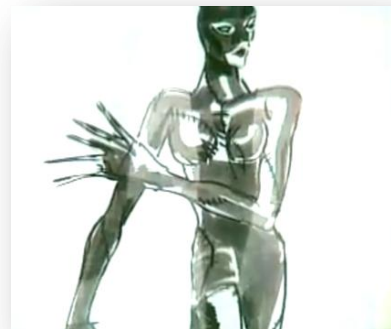


Fig.138: Ilustração de Bob Ringwood do *Catsuit* para *Batman Returns*, 1992.

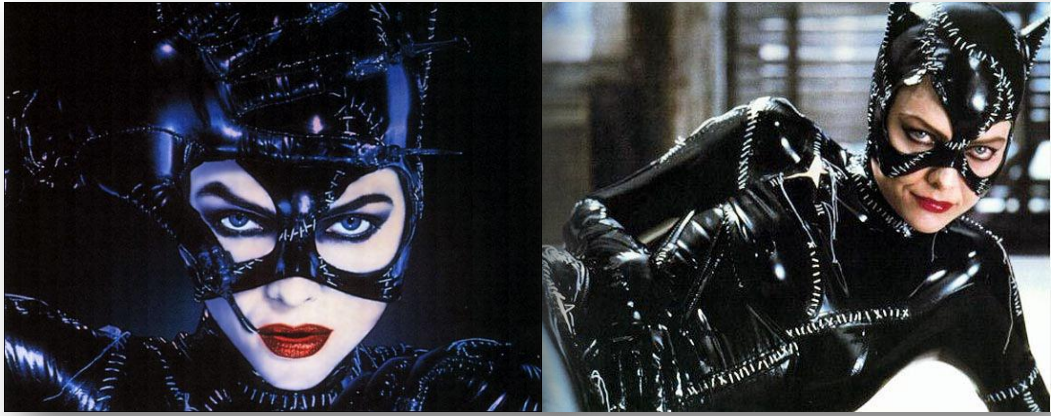


Fig.139 e 140: Catwoman interpretada por Michelle Pfeiffer, para *Batman Returns* de 1992.

Em 1997, Batgirl é apresentada ao mundo do cinema, com o papel desempenhado pela actriz Alicia Silverstone, no filme *Batman & Robin*. As cores seleccionadas para o fato da personagem são alteradas, apesar de o preto permanecer na paleta cromática. O amarelo é abandonado e substituído por apontamentos prateados, seguindo os tons



Fig.141 e 142: Alicia Silverstone em *Batman & Robin*, 1997.

dos fatos de Batman e Robin, na mesma obra. Batgirl adopta o logótipo do protagonista de tonalidade prateada, na zona do peito; usa igualmente um cinto de utilidades e uma máscara, semelhante à de Robin; a capa é negra e comprida. O fato de corpo inteiro é feito de um material elástico e plástico, que lhe confere brilho, com estrutura definida por barbatanas de baleia, no torso. Batgirl regressa aos espectadores, apostando na sensualidade pretendida pelo realizador para todos os personagens. Esta personagem assume-se, não só nesta obra, como a correspondente feminina do super-herói, facto já constatado na BD, a partir da retirada de Batwoman, nos anos 60 e das alterações na iconografia de Batgirl.

Em 1998, Batgirl regressa novamente aos ecrãs, através de *Batman Beyond*, onde preserva a imagem criada para a personagem da banda desenhada. As cores são mantidas inalteráveis: o preto e o amarelo. A máscara é acompanhada por um capuz, que cobre quase a



Fig.143: Batgirl em *Batman Beyond*, 1998.

totalidade da cabeça e do rosto, tal como a utilizada pelo super-herói. O fato, de corpo inteiro, preto, é conjugado com o Utility Belt, as botas, luvas e o logótipo amarelo, na zona do peito. Esta versão da parceira de Batman não traz qualquer inovação, no que diz respeito à iconografia, uma vez que se mantém fiel à dos *comic books*.

2.6.5 – Personagens secundários

As duas primeiras figuras, abaixo apresentadas, dizem respeito ao ícone de moda da década, à peça chave já evidente nos anos anteriores, mas com maior expressividade nos anos 90: os *jeans*. Na capa de *Batman* nº 441, do início dos anos 90, George Perez representa Robin, sem o habitual uniforme de super-herói, de *jeans* de cintura subida, camisola de gola alta branca (os típicos básicos da década de 90) e blusão azul, possivelmente também de ganga. Seguidamente, apresenta-se uma outra tendência, que se vem afirmado gradualmente: a exposição do corpo. Esta é bem visível na capa da *Detective Comics* nº 683, referente a 1994, onde quatro mulheres são representadas de biquíni, com o corpo totalmente exposto e assumindo contornos de natureza sexual. É ainda de relevante valor, a presença da mulher de origem africana. Pode talvez encontrar-se algumas semelhanças entre a mulher negra em *Batman* e a modelo, actriz e cantora jamaicana, Grace Jones. Ninguém simbolizou melhor o poder feminino dos 80's do que Grace, tornado produto de arte: Jean-Paul Goude, o criador de imagem francês, estilizou a cantora pop atlética num ícone de beleza agressiva.



Fig.144: *Batman* nº 441, Janeiro de 1990, George Perez.



Fig.145: *Batman* nº 559, Outubro de 1999



Fig.146: Grace Jones, nos anos 80.

2.6.6 – Cenários e Veículos do Homem-Morcego

O *Batmobile*, trazido por Tim Burton, é drasticamente inovador, quando comparado com qualquer carro anteriormente apresentado pela BD ou pelos meios audiovisuais. Mais recentemente, são preferidas linhas mais compridas e baixas, nos novos modelos automóveis que saem para o mercado. Para *Batman Returns*, é escolhido um *Batmobile*, com um design simples mas ondulante, mantendo a

iconografia do super-herói, de uma forma subtil. Em *Batman Forever* revela-se o oposto: é uma versão mais caricaturada da viatura do protagonista. A barbatana vertical de morcego, tão frequente nos *comic books*, é estilizada, angulosa e acompanhada por outras duas laterais. O carro de Batman parece até ter expressão própria, conseguida através dos faróis, pneus, e outras peças. *Batman & Robin* opta por uma versão mais estilizada, de linhas ora curvas ora aguçadas, preservando as barbatanas de morcego. O design das viaturas, escolhido para as obras cinematográficas de Schumacher, manteve o espírito algo caricatural do universo específico que tem vindo a ser abordado, evidente em todos os personagens, iconografia e narrativa.



Fig.147: Batmobile em *Batman Forever*, 1995.

2.7 – O NOVO MILÉNIO

O período da primeira década do séc. XXI foi assinalado pelos conflitos militares entre os EUA e o Médio Oriente que acabaram por desencadear atentados terroristas, como foi o caso do World Trade Center em Nova Iorque, a 11 de Setembro de 2001, chegando alguns a afirmar que se tratava de um choque entre as civilizações do Ocidente e do Médio Oriente. Iniciam-se as invasões americanas nos países do Médio Oriente e chegam ao fim as ditaduras de Saddam Hussein no Iraque e dos Talibãs no Afeganistão. A União Europeia passa a adoptar o Euro como moeda comum entre os países membros do bloco. A economia mundial passa pelo seu maior período de prosperidade e estabilidade até ao final de 2007, quando se desencadeia a crise do crédito hipotecário de alto risco. Nesta década, a Internet consolida-se como veículo de comunicação em massa, principalmente após a fase da *World Wide Web* e a globalização de informação atinge um nível sem precedentes históricos. Nas artes, as tendências ligadas à pós-modernidade continuam a manifestar-se na medida em que, suportes como *happenings*, instalações, vídeos ou arte digital se mantêm na ordem do dia de Bienais e exposições internacionais. Na moda, destacam-se novos grupos como os *Emos*¹¹², populariza-se a moda retro e regressam os saltos plataforma nas botas, assim como os Converse All-Star. No início da década, popularizam-se os piercings, as mini-saias e o *look* colegial. A estética minimalista dos 90's permanece nos primeiros anos da década de 2000, assim como a *ganga*. As calças são de cintura cada vez mais descaída e de pernas extremamente justas, dando origem às *skinny jeans*. Nos últimos anos da década, regressa a feminilidade ao guarda-roupa das mulheres e os vestidos e saias de cintura subida ganham novamente popularidade. As possibilidades tornam-se infinitas e a moda encontra-se num ciclo, configurando revivalismos e a busca pelo novo.

Através do progresso da ciência e da técnica, adquiriram-se ao longo do século XX, novos conhecimentos, o que permitiu uma admirável evolução no desenvolvimento de novos têxteis. Nestes situam-se as micro-fibras, os tecidos micro-isolantes, complexos tecidos compostos, tecidos inteligentes, de fibras cerâmicas, revestidos com aço inoxidável ou com circuitos interligados digitais e materiais ecológicos. A investigação de materiais é uma área em pleno crescimento em todo o mundo e as novas tecnologias permitem influenciar as suas características, de modo a que a forma já não tenha de estar submetida à função. Muitos dos novos têxteis mais bem sucedidos foram desenvolvidos por encomenda

¹¹² Emo ou Emocore (abreviatura do inglês *emotional hardcore*) é um género derivado do hardcore punk. O termo surge na música, nas bandas punks de Washington, que compunham num lirismo mais emotivo que o habitual.

do Ministério da Defesa americano e da NASA, com vista à criação de vestuário de protecção ou para áreas high-tech muito específicas. Foi o caso do GoreTex, do Kevlar e do fecho de velcro, originalmente desenvolvidos para o programa espacial dos EUA. Novos tecidos, nomeadamente o Kevlar e o Nomex, vêm a desempenhar um papel fundamental no imaginário Batman, na construção do *Batsuit*, a partir das obras de Christopher Nolan, *Batman Begins* e *The Dark Knight*. É a partir de 2005, que Batman finalmente atinge um *Batsuit* à sua altura, com tecidos de elevada qualidade e que, permitem, pela primeira vez, a flexibilidade total de movimentos, necessários para a gravação das cenas (Joana Amaral Cardoso, 2010, p. 166¹¹³).

Analisar a iconografia do universo batmaniano e encontrar paralelismos com as tendências de moda de cada década, assume-se como o objectivo primordial desta dissertação. No entanto, este projecto de investigação ansiou apenas comparar o mundo da fantasia com o da moda até ao ano de 2000, quando Batman completou 60 anos. Isto deveu-se ao facto de não haver ainda distanciamento suficiente para relatar as orientações da moda, a partir do novo século. Ainda assim, pelo simples facto de existirem, a partir do ano 2000, obras *comic* e cinematográficas demasiado importantes, para serem deixadas de referir, procedeu-se a um avanço na recolha de imagens até 2009, para o enriquecimento de várias facetas, mas sem quaisquer conclusões, referentes a esta última década.

2.7.1 – Batman

O Batman da primeira década do segundo milénio segue a tendência mantida ao longo dos últimos anos: o aumento da agressividade e da violência narrativa, adaptado a um público leitor mais adulto. Tal facto poderá ser explicado pelos conflitos militares entre os EUA e o Iraque, assim como pelos ataques terroristas de que foram vítimas. Com um país fragilizado pelas guerras e por conflitos internos e externos, os artistas naturalmente deixam influenciar-se, produzindo um Batman mais austero, feroz e severo, como o leitor pode verificar na capa de *Batman* nº 661, Março de 2007, abaixo apresentada. Também é factor relevante, tal como já se vinha a constatar nos anos 90, a grande diversidade de estilos e autores no universo. Tome-se como exemplo o estilo do ilustrador inglês Dave McKean em

¹¹³ Ver Anexo 2: Auscultação de Painel de Especialistas (pp. 157-169).

Arkham Asylum, 2005: o imaginário Batman toma, nesta obra, uma agressividade extrema e McKean assume-o como um pesadelo ou uma história de terror. São incutidos ao leitor o medo, o horror, o pânico. Este ilustrador trabalha a banda desenhada de uma maneira livre, à revelia das regras básicas, desafiando as simples vinhetas do mesmo tamanho e os materiais clássicos utilizados: é antes um artista plástico que desenha e intervém na narrativa com recortes e colagens, têxteis e materiais variados. A nível iconográfico, o protagonista é representado, à semelhança do já trabalhado por Scott Hampton, com uma silhueta negra, umas finas e bicudas orelhas, a capa a esvoaçar terminando em intensas ondulações, com contornos esbatidos e aspecto fantasmagórico.

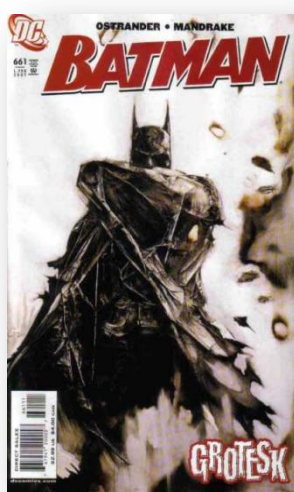


Fig.148: *Batman* nº 661, Março de 2007.



Fig.149: Batman e Joker em *Arkham Asylum* de Grant Morrison, ilustrado por Dave McKean, 2005.

Em 2003, o super-herói parece regressar às raízes audiovisuais com o lançamento de *Batman: Dead End*, escrito e realizado por um fã do imaginário, Sandy Collora. O filme, de apenas 8 minutos, foi lançado no evento San Diego Comic-Con. Collora pretendeu um filme, quase na totalidade, a preto e branco. Apesar de utilizar unicamente o cinzento e o preto, deixando o azul ou o amarelo, oriundos da BD, esta versão de Batman, remete os espectadores para as séries da década de 40. Abandona a imagem do super-herói característica dos anos 90 e 2000 e regressa à malha de algodão elástica, de *spandex*, justa ao corpo. Apesar do actor escolhido para interpretar o super-herói, Clark Bartram¹¹⁴, ser bastante forte, musculado e de forma física robusta, a silhueta do protagonista não consegue atingir os ideais corporais dos *comic books*, ou dos *Batsuits* de Kevlar e Nomex. Tal como revela a imagem ao lado apresentada, Sandy traz de volta as cuecas, o cinto de

¹¹⁴ *Personal Trainer*, modelo de *fitness* e actor norte-americano, conhecido como “America’s Most Trusted Fitness Professional”

utilidades preto, assim como a capa, máscara, luvas e botas. A máscara, de orelhas ligeiramente curvas, é esculpida por Henry Alvarez, com um sobrolho franzido, pretendendo uma aparência enraivecida. O produtor e escritor de *comic books*, Kevin Smith, descreveu a obra como: “(...) *possibly the truest, best Batman movie ever made*”¹¹⁵ (Smith, 2004).



Fig.150: Batman em *Batman: Dead End*, 2003.



Fig.151: Capuz de Batman em *Batman: Dead End*, 2003.

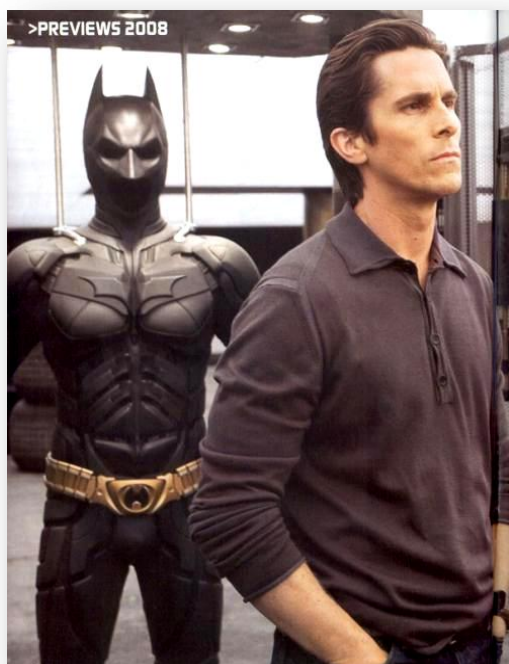


Fig.152: Bruce Wayne e o Batsuit em *Batman Begins*, 2005.

Gardner Fox, interpretado pelo actor Morgan Freeman: “*a Nomex survival suit*”¹¹⁶ (Nolan, 2005, 01’41”), o fato teria sido originalmente produzido para fins militares, mas como foi

Batman Begins não só traz aos fãs, aquilo que há muito esperavam, ou seja, um filme mais próximo do terror do que da acção, como também lhe confere verosimilhança e profundidade psíquica. Para Nolan, o realizador e co-argumentista, o fato teria de ser assustador, intimidante e imponente, uma vez que a teatralidade e ilusão são agentes poderosos (Nolan, 2005b, 1’3”). O *Batsuit* produzido para a obra deriva do departamento de pesquisa e desenvolvimento de Lucius Fox, incluído nas empresas Wayne, na divisão de Ciência Aplicada. Descrito por

¹¹⁵ TL: “(...) o mais verdadeiro e melhor Batman alguma vez feito.”

¹¹⁶ TL: “Fato de sobrevivência em *Nomex*”.

considerado demasiado dispendioso pelas forças militares norte-americanas, tinha sido rejeitado. Segundo a *costume designer* da obra, Lindy Hemming, este *Batsuit* contém duas camadas: a primeira, protectora, é desenhada para manter e regular a temperatura ideal para o corpo (Lindy Hemming *apud* Nolan, 2005b, 2'23''); a segunda consiste numa armadura que protege o peito, os braços, as pernas e as costas. Baseado nas armaduras da Infantaria avançada, esta segunda camada é feita de *Kevlar*, pode deter as munições de qualquer arma e ainda possui um reforço na zona das articulações, para permitir uma maior mobilidade e protecção. Seguidamente, a armadura é revestida de látex preto, para camuflar, tornando-se difícil de detectar à noite. Feita de grafite, a máscara deveria funcionar como um capacete protector. Tal como defende Graham Churchyard, supervisor de efeitos visuais do fato, a máscara é muito expressiva e reflecte a ira do super-herói: mais do que uma simples máscara, a mesma revela o seu carácter (Graham Churchyard *apud* Nolan, 2005b, 4'40"). O *Utility Belt* é agora de bronze, resistente a grandes impactos e as bolsas estão presas ao cinto em pontos ergonómicos para facilitar o seu uso por parte do super-herói. Dos seus componentes funcionais, destacam-se as bombas de gás, os *Batarangs* (*boomerangs* em forma de morcego), explosivos e uma pequena câmara de filmar. A capa é feita de um tecido com "memória", muito flexível no seu estado normal, mas que rapidamente se torna extremamente rígido quando uma corrente eléctrica passa nos seus micro-circuitos. David S. Goyer, co-argumentista clarifica:

*"I did a lot of research with the Department of Defense. They do a lot of experiences with something called tissue memory. It's very soft and pliable, but when it is applied an electric current, it takes a rigid shape"*¹¹⁷ (David S. Goyer *apud* Nolan, 2005b, 7'13").

Pretendeu-se recriar a capa esvoaçante dos *comic books*. Após uma tentativa falhada de utilizar veludo para a produção da mesma, este foi abandonado já que molhado, tornava-se demasiado pesado. Numa segunda tentativa, a própria equipa produziu um tecido: utilizou-se um *nylon* muito fino, à prova de água, estofado com lã, que se assemelha a veludo. Desta forma, a capa teria um aspecto animal no exterior, mas era suficientemente leve para poder esvoaçar. A sua bota esquerda emite um som de alta frequência que tem o poder de convocar morcegos, tal como mostra a cena em que Batman quer fugir do Arkham Asylum, repleto de polícias.

¹¹⁷ TL: "Eu fiz muita pesquisa junto do Departamento de Defesa. Eles fazem experiências com algo chamado tecido de memória. É muito suave e maleável, mas quando lhe é aplicada uma corrente eléctrica, adquire uma forma rígida."

Para a produção da mais recente obra de Batman, *The Dark Knight*, 2008, o *Batsuit* foi alterado, devido à dificuldade levantada pelo anterior à flexibilidade física. Neste novo design, o fato é feito de placas endurecidas de *Kevlar* e é dividido em várias partes, para uma maior mobilidade. A máscara, que nas encarnações anteriores estava anexada ao pescoço e aos ombros, é agora uma peça separada, inspirada nos capacetes dos motociclistas, de forma a permitir mover a cabeça e o pescoço sem obrigatoriamente mexer o resto do torso. A mesma possui, na ficção, uma forte corrente eléctrica, de forma a proteger Batman, de quem quisesse descobrir a sua identidade e querer ver a cara de Bruce. O *Batsuit* contém “sonar-vision”, que permite converter sinais de telemóveis em imagens. No domínio visual, esta técnica coloca o super-herói muito perto do “olhar branco” já visto nos *comic books*, em algumas séries de animação como em *The New Batman Adventures* ou *Batman Beyond* e em *videogames*. O logótipo é ligeiramente mais pequeno do que em *Batman Begins* mas é igualmente tridimensional, tornando-o mais reconhecível.



Fig.153: Batman em *The Dark Knight*, 2008.

Batman: Gotham Night é uma série animada de seis episódios, situada entre *Batman Begins* e *The Dark Knight*, realizada por Bruce Timm e Toshi Hiruma e lançada em 2008. Apesar de ter como ponto de partida o estilo japonês *anime*, cada episódio teve o seu próprio autor e estilo individual. A série contou com a participação dos prestigiados: Brian Azzarello, David S. Goyer, Jordan Goldberd, entre muitos outros. O *Batsuit* apresentado em alguns episódios da série apresenta semelhanças com o de *Batman Begins* de 2005. Para proceder à análise da iconografia do super-herói da série de animação, destaca-se o episódio *Have I Got a Story for You*, 2008.



Fig.154: Batman em *Batman: Gotham Night*, no episódio *Have I Got a Story for You*, 2008.

You, cujo argumento foi escrito por Josh Olson, onde um grupo de quatro adolescentes juram ter já visto Batman e contam a experiência uns aos outros. O super-herói é descrito por um dos jovens como uma criatura metade humano, metade morcego, por outro como um fantasma negro ou ainda como um *robot* de combate. *Crossfire*, um outro episódio de *Batman: Gotham Night*, escrito por Greg Rucka, segue a orientação dos *comic books* e apresenta um Batman forte e gigantesco, negro e muitas vezes apenas sob a forma de silhueta, indo ao encontro do Batman de Dave McKean.

O universo Batman repercute-se igualmente no *merchandising* e adquire uma dimensão avassaladora, principalmente a partir dos anos 90, com a criação de consolas. Desde os brinquedos, que imitam os personagens do cinema, aos mais diversos objectos, o *merchandising* não está somente direccionado às crianças, mas igualmente à legião de fãs, das mais variadas idades. Os *videogames* são, na realidade, o meio mais atractivo para os admiradores do super-herói. Para cada obra cinematográfica, seria por norma produzido um jogo nela inspirado, mantendo a iconografia do universo batmaniano. Outros são ainda lançados, como é o caso dos três exemplos abaixo apresentados, fiéis à imagem do protagonista, já apresentada pelo cinema ou pela banda desenhada.

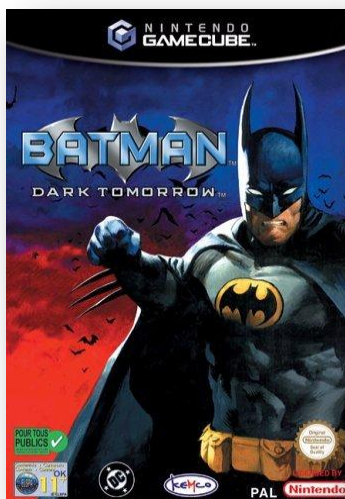


Fig.155: *Batman: Dark Tomorrow*, Video Game, 2003.



Fig.156: *Batman: Rise of Sin Tzu*, Video Game, 2003.



Fig.157: *Lego Batman: The Videogame*, 2008.

2.7.2 – Robin

O Robin do novo milénio é mais moderno, adequado à imagem da actualidade. The Boy Wonder continua a ser representado como um indivíduo extremamente musculado, fazendo esquecer o personagem da década de 40 ou 50. Ao nível das formas, assiste-se a ligeiras alterações: as mangas antes pela altura do cotovelo estão mais curtas, a máscara volta a ser preta e é muito mais pequena. O Robin do ano 2000 é igualmente um personagem mais intenso, violento e dramático. O cabelo, que na década anterior era penteado com gel para se manter espetado, é agora mais curto. Assim como Batman, Robin afasta-se cada vez mais da figura humana e dos comuns mortais, facto ainda mais destacado com o abandono da representação da pupila e íris, já utilizado pelos filmes de animação.

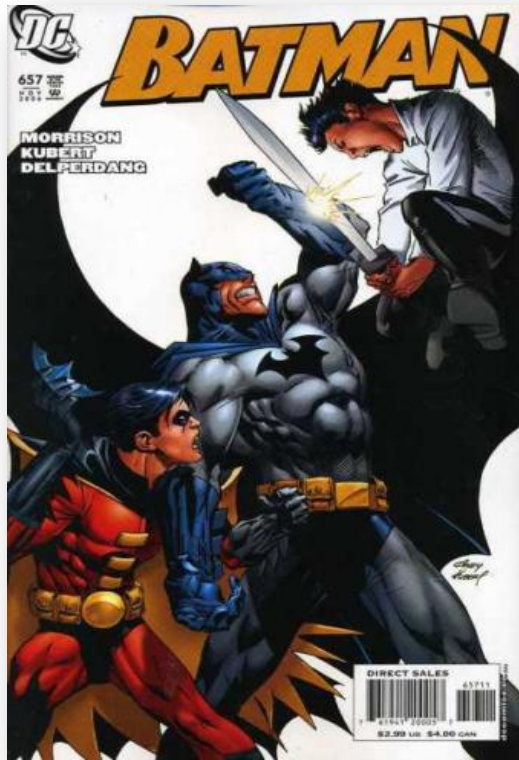


Fig.158: *Batman* nº 657, Novembro de 2006, Andy Kubert



Fig.159: *Batgirl* nº 59, Fevereiro de 2005.

2.7.3 – Joker

O palhaço louco regressa ao universo Batman pelas mãos do já referido Dave McKean. De pele esbranquiçada e sorriso ameaçador no rosto, Joker é apresentado ao leitor com uma aparência assustadora e grotesca. O cabelo verde intenso é desgrenhado e levantado, terminando numa longa onda. Os olhos esbugalhados são marcados por uma sombra avermelhada à volta e a testa está constantemente enrugada e franzida. O queixo é pontiagudo, assim como umas longas e bicudas unhas, da mesma cor do cabelo. O vulgar *blazer* de tom índigo é substituído por uma longa gabardine azul real.

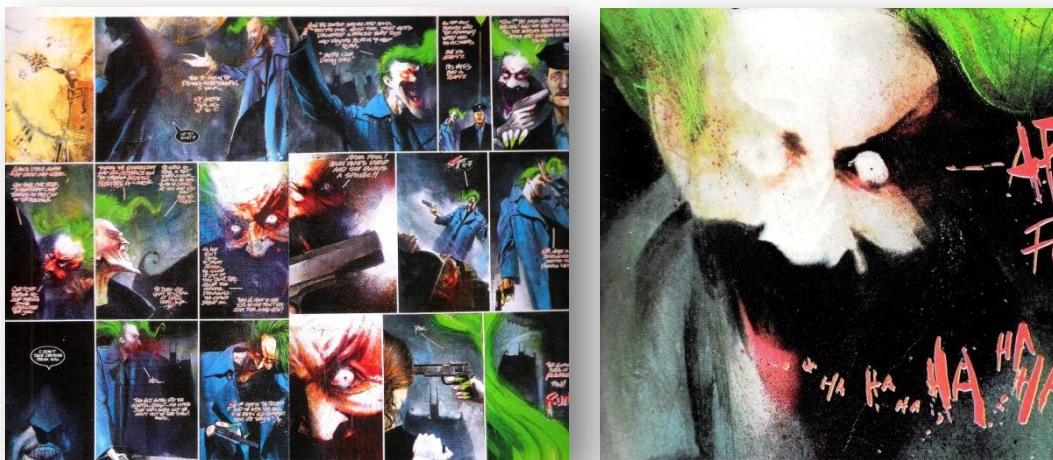


Fig.160 e 161: Batman e Joker em *Arkham Asylum* de Grant Morrison, ilustrado por Dave McKean, 2005.

De iconografia similar a esta já descrita, é o Joker representado por Alex Sinclair e Jim Lee, incluído na capa de *Batman* nº 614, de Abril de 2003. Este palhaço, que provoca o medo no leitor, assemelha-se, narrativa e iconograficamente, ao Joker protagonizado por Heath Ledger em *The Dark Knight* de 2008, bastante diferente do louco da banda desenhada das décadas anteriores.

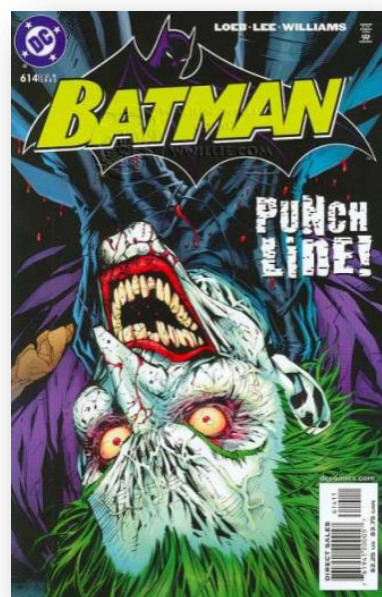


Fig.162: *Batman* nº 614, Abril de 2003, Alex Sinclair e Jim Lee.



Fig.163: Joker em *Batman: Dead End*, 2003.

Interpretado por Andrew Koenig, Joker inicia o seu legado nos audiovisuais, no novo milénio, em 2003, como o único vilão, do núcleo original de Batman. Esta versão de Joker mantém uma paleta cromática semelhante à da banda desenhada, ao nível da maquilhagem: olhos e lábios avermelhados, pele branca, cabelo verde e dentes amarelados. A roupa, no entanto, é drasticamente

alterada. Em *Batman: Dead End*, o vilão acaba de fugir de Arkham Asylum, e surge, desta forma, vestido com o uniforme do mesmo, sujo e repugnante. Este uniforme ajuda a conferir um carácter maníaco e louco ao personagem, tal como é pretendido. A expressão do actor, a atitude e postura demoníaca, colocam a sua interpretação muito perto do Joker, criado por Dave McKean, nos *comic books*, na obra *Batman: Arkham Asylum*.

Na última cena de *Batman Begins*, 2005, o comissário Gordon entrega a Batman uma pista de um novo vilão que se aproxima, uma carta Joker. Esta cena abre caminho à interpretação de Heath Ledger¹¹⁸ em *The Dark Knight*, 2008. Apesar da excelente interpretação de Jack Nicholson, em 1989, Ledger consegue superar o veterano do cinema, quando protagoniza igualmente Joker, mas de uma forma mais louca e sociopata. A interpretação do actor, perturbadora e inquietante, traz ao personagem uma nova dimensão, nunca antes vista pela banda desenhada. O palhaço louco dos *comics* é agora um psicopata que transtorna o espectador, através das acções e, em grande parte, pela imagem que transmite. A paleta cromática, no entanto, é bastante similar à eleita pela BD: o roxo e o verde como tons primordiais, apesar de as tonalidades serem escurecidas. No que diz respeito à forma, mantém-se o *blazer*, as calças e o colete; o laço é substituído por uma gravata. A grande diferença não se coloca nas peças que usa, mas na forma de as vestir: o fato sempre impecável dos *comics*, é agora amarrotado e sujo. A combinação das cores é também angustiante. O trabalho da maquilhagem, neste caso em particular, é fascinante: a tinta branca na pele, desvanece-se em algumas zonas do rosto; a sombra negra nos olhos alastra-se por entre as rugas vincadas da testa e das maçãs do rosto; o *baton* vermelho,

¹¹⁸ Actor de televisão e cinema australiano. Depois de trabalhar na televisão australiana, Ledger (1979-2008) muda-se para os EUA e desempenha papéis em *10 Things I Hate About You* (1999), *The Patriot* (2000) ou *Brokeback Mountain* (2005). Suspeita-se que a interpretação de Ledger como Joker no filme acima referido, terá levado o actor, após meses e meses de preparação para acolher um personagem louco e demente, a uma possível desordem psíquica, acabando por cometer o suicídio aos 28 anos a 22 de Janeiro de 2008, através de uma combinação tóxica de medicamentos.

prolonga-se para além dos lábios, revelando umas profundas cicatrizes, de que Joker se orgulha. Esta perturbante interpretação fez disparar as audiências do filme de 2008 e motivou o regresso de Joker à memória do público que já o havia esquecido. Outro meio que sofreu também consequências da actuação de Ledger foi o *merchandising*. Foram produzidos milhares de brinquedos, fatos de Carnaval ou outros objectos unicamente à volta desta versão do vilão, apesar de pouco direccionada para o mercado infantil.

Em ambas as interpretações do vilão da primeira década do séc. XXI, a postura, a energia, a atitude e a imagem que o personagem transmite aos espectadores, radicalmente diferente dos “Jokers” de outros tempos, é talvez uma adaptação do mesmo a uma época conturbada que se vivencia (Gianni Montagna, 2010, p. 160¹¹⁹), ligada ao terrorismo e aos confrontos militares entre os EUA e o Iraque.



Fig.164 e 165: Joker interpretado por Heath Ledger em *The Dark Knight*, 2008.

2.7.4 – Imaginário feminino

A Catwoman do novo milénio é, tal como a maior parte dos personagens da série, trabalhada de forma distinta por vários artistas. Tome-se como exemplo o caso do ilustrador Frank Miller em *The Dark Knight Strikes Again*, 2002: Catwoman é, nesta obra, mais semelhante a um gato, alaranjado com riscas pretas, orelhas bicudas, cauda longa e uns ténis de sola plataforma. Já nas edições publicadas pela *Detective Comics*, a vilã veste o *Catsuit* preto, bastante justo ao corpo, revelando uma forma física invejável. A máscara que tapa quase a totalidade da cabeça, contém umas pequenas orelhas de gato e por vezes uns óculos. O chicote regressa à iconografia, uma vez que a vilã/super-heroína o havia

¹¹⁹ Ver Anexo 2: Auscultação de Painel de Especialistas (pp. 157-169).

abandonado nos anos 90. Os materiais utilizados passam possivelmente pelo vinil ou qualquer outro têxtil plástico e brilhante. Esta imagem de Cat está relacionada com a interpretação da personagem no cinema dos anos 90 com Michelle Pfeiffer e no novo milénio com Halle Berry.



Fig.166: *The Dark Knight Strikes Again*, 2002, Frank Miller.



Fig.167: *Detective Comics* nº 780, Fevereiro de 2002, Mark Chiarello e Tim Sale.

A personagem mais emblemática do imaginário Batman, volta a surgir no novo milénio, em 2004, com o lançamento da obra *Catwoman*, desta vez a solo, isolada dos personagens que sempre a acompanharam na BD e no cinema. Interpretada por Halle Berry, esta versão encontra-se muito próxima da delineada em 1992, por Tim Burton, com Michelle Pfeiffer para dar vida à mesma personagem, em *Batman Returns*. O roxo e verde, usados pelos *comic books* durante tantos anos, são rejeitados, tal como na década de 90, e o preto é eleito como o tom primordial. O *Catsuit* de corpo inteiro de Pfeiffer, é agora dividido em duas peças diferentes: um top e umas calças. O material utilizado é mais baço, mas ainda assim de origem plástica. As calças possuem rasgões, como se arranhadas por um gato. O capuz apresenta algumas diferenças: apesar de na zona dos olhos ser esteticamente igual; as orelhas são feitas de um material rígido, tal como em Batman. As luvas compridas, as botas, os cintos e o chicote completam a iconografia de Cat. Halle confere à personagem uma nova imagem, fresca e renovada, mais de acordo com os novos tempos. Já nos anos 80 e 90,

alguns autores haviam desenhado uma imagem de Catwoman semelhante a esta, apesar de o roxo estar ainda presente. Esta versão da vilã foi seguida pelos artistas *comic*, apresentando algumas diferenças ao nível da forma.



Fig.168 e 169: Catwoman interpretada por Halle Berry para o filme de 2004, *Catwoman*.

A Batgirl do novo milénio conquista a sua própria revista e faz esquecer a personagem feminina dos anos anteriores. Tal facto poderá ser, como já foi referido em outros personagens da série de ficção, uma consequência de uma década de conflitos militares e ataques terroristas. Assim, Batgirl é agora uma super-heroína de carácter e imagem andrógina, de estrutura magra mas musculada, imagem esta conseguida através do contraste da luz e da sombra. A expressão antes alegre e afável demonstra agora uma extrema cólera e fúria como denota a segunda imagem apresentada, capa da revista *Batgirl* nº 25, de Abril de 2002. O *Batsuit*, extremamente justo ao corpo, anuncia uma forma física demasiado tonificada, para uma personagem feminina. A máscara esconde a totalidade do rosto e do cabelo, as orelhas são finas, compridas e bicudas e a capa, igualmente preta, assemelha-se mais a asas de morcego. O logótipo permanece ao centro, na zona do peito, mas desta vez é preto e contornado a amarelo. A iconografia, praticamente animalesca, escolhida para a nova Batgirl, mostra ao leitor a tendência cada vez mais premente para se assemelhar a um morcego, afastando-a dos comuns mortais. A figura humana escondida debaixo do fato é agora substituída por uma personagem de foro animalesco ou robótico.

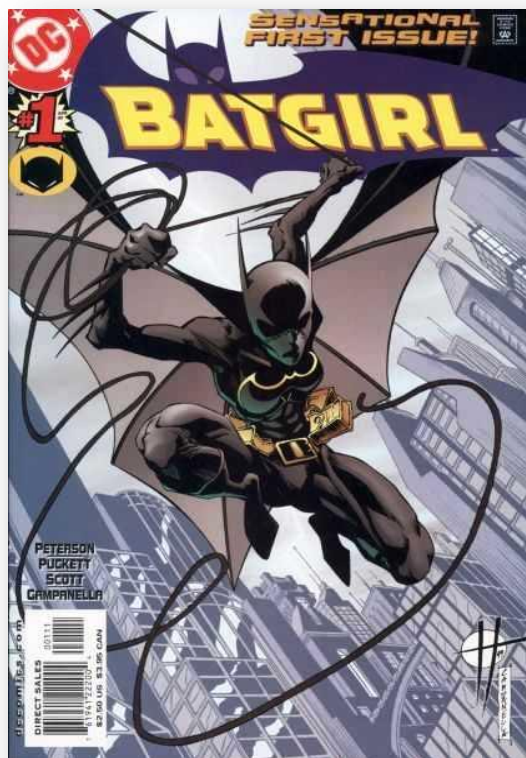


Fig.170: Batgirl representada na capa da revista *Batgirl* nº 1, Abril de 2000.



Fig.171: Batgirl representada na capa da revista *Batgirl* nº 25, Abril de 2002.

2.7.5 – Personagens secundários

Seguindo a propensão para a violência e agressividade, possível consequência dos conflitos militares nos EUA e Iraque, uma outra tendência se verifica, já a partir dos 90's, mas com maior incidência na década de 2000: a exposição cada vez mais evidente do corpo. São frequentes imagens de mulheres e homens com o corpo demasiado exposto, como ilustra Simone Bianchi na capa da *Detective Comics* nº 823, de 2006. A legião de fãs cresceu e o público leitor infantil é agora adulto, preparado para um Batman mais intenso, com imagens de carácter sexual. O preto e o branco imperam, com pequenos apontamentos de cor.

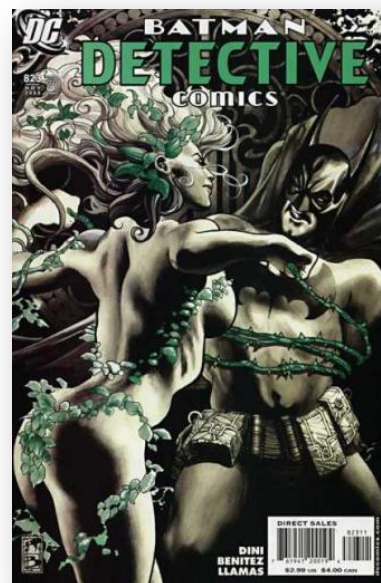


Fig.172: *Detective Comics* nº 823, Novembro de 2006, Simone Bianchi.

2.7.6 – Cenários e veículos do Homem-Morcego

Apesar de poder parecer quase impossível e irreal, todos os modelos de *Batmobiles* do novo milénio foram concretizados para cada obra, incluindo o Thumbler, eleito para encarnar a viatura de Batman em *Batman Begins* e *The Dark Knight*. Seis protótipos à escala



Fig.173: Thumbler, *Batmobile* em *The Dark Knight*,

1/12 foram produzidos em quatro meses, por uma equipa que contou com a participação de Nathan Crowley¹²⁰, o designer desta versão, Chris Culvert e Annie Smith. Na ficção, um veículo construído para fins militares pelas empresas Wayne chama a atenção de Bruce. Para manter a sua identidade escondida e preservar o esquema de cores da personagem a que dá vida, Bruce pinta-o de preto. Este modelo conta com uma série de habilidades, tais como: extrema velocidade, capacidade para saltar/voar, duas posições de condução (uma para conduzir em terra, outra para saltos/voos), motor silencioso, entre outras. Apesar da facilidade em trazer aos ecrãs um carro movido a computador, Nathan preferiu a manifestação física do mesmo, em cada cena do filme. Condutores profissionais praticaram durante seis meses antes da filmagem das cenas pelas ruas de Chicago. Para filmar as cenas em que o Thumbler voa por entre as ravinas ou de prédio em prédio, uma versão reduzida do *Batmobile* foi produzida, à escala 1/5. Os equipamentos produzidos, especialmente para integrarem as obras de Batman, acompanham o natural e célere avanço da tecnologia. Com um design drasticamente diferente de cada uma das versões sugeridas nas obras anteriormente apresentadas, inovador a nível de formas e funcionalidades, o Thumbler tornou-se um ícone de *Batman Begins* e actuou como um atractivo do filme.

Batman: Dead End começa com um sobrevoo sobre a cidade de Gotham. Um arranha-céus é filmado de cima numa noite fria e escura. A voz de um jornalista descreve a situação onde o caos total e o pânico reinam. Esta vem a ser a única cena pormenorizada sobre a cidade do super-herói. Todas as cenas são gravadas à noite, numa escuridão profunda, onde os apontamentos de luz são escassos. É de salientar ainda que Sandy Collora, o realizador, pretendeu um cenário frio e chuvoso: “*I want it to be very dark (...) and*

¹²⁰ Production designer e director de arte de filmes de Hollywood, Crowley trabalhou em *Braveheart* (1995), *Mission Impossible II* (2000) e *Batman Begins* (2005).

rainy”¹²¹ (Sandy Collora *apud* Smith, 2003). Para além de muros grafitados, nenhum outro elemento foi adicionado ao cenário.

Nas obras de Christopher Nolan, *Batman Begins*, 2005, e *The Dark Knight*, 2008, a cidade de Gotham segue o estilo eleito por outros autores anteriores a si: a cidade representa o caos, a escuridão, as trevas, o extremo da civilização. No entanto, Nolan pretendia cidades reais e não cenários idealizados e criados para o efeito, tal como haviam feito Tim Burton ou outros autores. São frequentes cenários de incêndios, explosões, tiroteios, assaltos. É uma cidade marcada pelo crime, corrupção, droga, prostituição.



Fig.174 e 175: Gotham City em *The Dark Knight*, 2008.

Desta forma, conclui-se que se verifica uma homogeneidade em todo o universo batmaniano, visto que todos os personagens seguem a orientação já referida, para a violência, agressividade e intensidade narrativa e iconográfica. Com maior ou menor expressividade, todo o elenco de super-herói e vilões, assim como os veículos, equipamentos ou a própria cidade de Gotham, reflectem a sociedade e consecutivamente a moda de cada década.

¹²¹ TL: “Eu queria-a (Gotham City) muito escura (...) e chuvosa.”

3. Influência de Batman no Design de Moda

Impulsionados por um fenómeno norte-americano, que nasceu da simples ideia de um super-herói mascarado de morcego, muitos designers criaram novos conceitos, formas e texturas, impressionando um público expectante. De colecções inteiras a leves e subtis apontamentos, são muitos os criativos que, dentro do ramo da moda, se deixaram influenciar pontualmente pelo universo. O super-herói torna-se um atractivo, uma vez que desperta a curiosidade de designers e ainda é facilmente identificável pelo público, ajudando assim a vender o produto.

Assumindo como ponto de partida tudo aquilo que nos rodeia, como influência para a elaboração de um projecto, torna-se natural que um ícone como Batman, principalmente no cinema, tenha inspirado de forma tão intensa o mundo da moda. O presente capítulo pretende, desta forma, destacar designers, colecções específicas, produções fotográficas ou editoriais, meios publicitários ou *merchandising*, direccionado para o mundo do design, com inspiração batmaniana.

3.1 – BATMAN

Em 2008, a designer britânica, Luella Bartley revelou mais do que uma simples e indubitável admiração pelo *Caped Crusader*. Depois de concluir a licenciatura na Central Saint Martins – College of Art & Design, Luella faz a sua primeira aparição na London Fashion Week, em 2000, com uma colecção intitulada: “*Daddy, who were the clash?*”. A parir daqui, investiu na

sua própria marca até chegar à semana da moda de Nova Iorque. A designer regressou às *passerelles* da terra natal, com uma colecção inserida novamente na London Fashion Week -



Fig.176: Modelos de Luella no final do desfile Prêt-à-Porter, Primavera/Verão 2008, London Fashion Week, Setembro de 2007.

Primavera/Verão 2008, depois de seis intensos anos, entre Nova Iorque e Milão, trazendo consigo: “(...) *a catwalk collection for comic book addicts in floral prints and acid colors stamped with Batmaninsignia*”¹²² (Luella Bartley *apud* Sanderson e Martin, 2007). Na mesma, determinou incluir elementos do fenómeno Batman, deixando-se influenciar pelo universo do mesmo de forma integral, adoptando o logótipo e modificando algumas peças do imaginário como a capa, que decide encurtar. De padrões variados, com motivos do super-herói, a mini-capas, vestidos femininos, estampas a máscaras, Luella baseou toda a colecção na indústria do Homem-Morcego, denominando-a: “a little bit of a geek, but algo very sexy”¹²³ (Luella Bartley *apud* Sanderson e Martin, 2007).



Fig.177: Coordenados de Luella Bartley no final do desfile Pronto-a-vestir, Primavera/Verão 2008, London Fashion Week.

Luella Bartley não é a única a sentir-se atraída pelo mundo dos super-heróis. Desde a primeira aparição de Super-Homem, em 1938, este mundo começou a exercer um influente poder sobre a imaginação colectiva dos leitores, simbolizando sonhos, esperança e desejos recônditos. Com o passar dos anos, os super-heróis têm sido reutilizados para dar corpo – metaforicamente – à realidade de cada sociedade. Representam conceitos reflexivos da corporeidade idealizada, objectivada e hiperbólica. Constantemente redefinidos e retrabalhados, de acordo com os cânones de beleza popular, os super-heróis personificam o superlativo e o expoente máximo da perfeição. Aliando os conceitos de moda e fantasia, o ser humano ganha liberdade para idealizar, sonhar e escapar ao quotidiano. Inserida no Metropolitan Museum of Art, a exposição *Superheroes Fashion and Fantasy* destacou-se. Esta pretendeu captar a cultura norte-americana e explorou, não só o modo como esta foi

¹²² TL: “(...) uma colecção *catwalk* para os viciados em livros de banda desenhada com padrões florais e cores ácidas estampadas com Batmaninsignia.”

¹²³ TL: “Um pouco *geek*, mas igualmente muito sensual.”

modulada por sentimentos de alienação e marginalidade, mas também como influenciou alguns dos mais radicais e inovadores designers. Desta forma, associações simbólicas e metafóricas entre a moda e o universo dos super-heróis foram exploradas nesta exposição.

*“Featuring movie costumes, avant-garde haute couture, and high-performance sportswear, it reveals how the super-hero serves as the ultimate metaphor for fashion and its ability to empower and transform the human body”*¹²⁴ (Bolton, 2008).

De facto, *Superheroes Fashion and Fantasy* é muito mais do que uma simples exposição de figurinos, produzidos para o cinema ou para a televisão. Tornada possível por Giorgio Armani, a mesma estava ordenada pelos conceitos da imagem de cada super-herói, relacionando-se com o enredo do personagem e a transformação do corpo humano, quando vestem o seu próprio fato e assumem uma nova e oculta identidade. Os objectos estavam assim organizados por temáticas, como a *high art fashion*, e personagens correspondentes, cuja imagem e super-poderes eram catalisados para a discussão do conceito-chave de super heroísmo e da sua expressão no mundo da moda.

Superheroes Fashion and Fantasy tratava, de forma única e particular, o mundo dos super-heróis nos *comic books*, cinema e televisão, e o modo como estes têm inspirado a cultura e a sociedade. Destinava-se não só aos admiradores de banda desenhada, mas a todos os admiradores de moda e da cultura popular do seu país. Na visão de Gareth Pugh:

*“(...) (Superheroes) always be a need, or want, within fashion to escape into another world, and if it’s a universe where women can fly and men release fire balls from the palms of their hands, then so be it!”*¹²⁵ (Gareth Pugh *apud* Bolton, 2008).



Fig.178: Cartaz da exposição “*Superheroes Fashion and Fantasy*”, ilustração de Alex Ross, Metropolitan Museum, 2008.

¹²⁴ TL: “Com figurinos de cinema, alta-costura vanguardista, e *sportswear* de alta *performance*, revela como o super-herói serve de metáfora final para a moda e a sua habilidade para capacitar e transformar o corpo humano.”

¹²⁵ TL: “(Os super-heróis) serão sempre uma necessidade, ou um desejo ao alcance da moda, para fugir para outro mundo, e se este é universo onde as mulheres podem voar e os homens lançar bolas de fogo da palma das suas mãos, então que assim seja!”



Fig.179: Coordenado inspirado em Batman, Gareth Pugh, Primavera/Verão 2007.

Desde o Super-Homem ao Incrível Hulk, a exposição abordou os mais fantásticos super-heróis, indo ao encontro do inevitável universo do Homem-Morcego. Desta forma, a secção denominada “*The Armored Body*”, acompanhava Batman, exibindo o *Batsuit* usado por Christian Bale em 2008. Importa também destacar o coordenado de Gareth Pugh, como um objecto de Alta-Costura, inatingível, tal como o mundo dos super-heróis. Assim como mostra a imagem ao lado apresentada, em sintonia com o estilo inconfundível do designer britânico, Gareth deixa-se influenciar pelo arquétipo do super-herói e não, como muitos outros designers, pelo símbolo e referência que representa Batman. Pugh clarifica: “*I always like to push my shows to an extreme (...)*”¹²⁶ (Gareth Pugh *apud* Bolton, 2008). A exposição terminava com uma pequena colecção de livros e revistas de banda desenhada.

Bruce Wayne, que usa a máscara de playboy e filantropo milionário, de forma a não reconhecerem a identidade de Batman, dá a conhecer aos espectadores uma faceta de metrosexual vaidoso, bastante preocupado com a aparência e portanto, com as tendências da moda. Giorgio Armani foi o eleito para se juntar à *costume designer* das obras de Christopher Nolan, Lindy Hemming, e vestir uma das mais admiráveis figuras da fantasia. Christian Bale, no papel de Bruce Wayne em *The Dark Knight*, 2008, foi, na realidade, vestido por brilhantes mãos. Os espectadores puderam conferir a variedade e a qualidade do design de Armani, que clarifica a sua actuação:

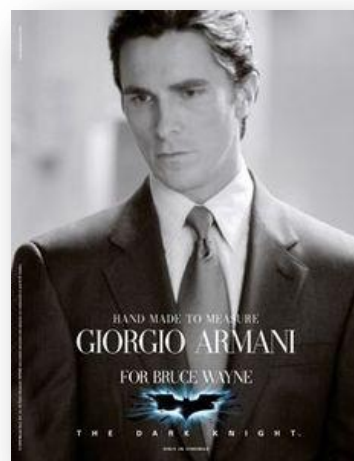


Fig.180: Christian Bale na pele de Bruce Wayne, vestido pelo designer Giorgio Armani, 2008.

¹²⁶ TL: “Eu gosto sempre de empurrar os meus desfiles para o extremo (...)”

*“As a Giorgio Armani Hand Made-to-Measure client, Bruce Wayne is demonstrating his status as a discriminating and sophisticated connoisseur of fine fashion, while also showing he has individual taste”¹²⁷ (Giorgio Armani *apud* Giusepphine, 2008).*

A imagem eleita para a campanha publicitária internacional foi retirada de uma cena real do filme, como o leitor pode verificar na figura apresentada. Linda Hemming e Christopher Nolan pretendiam um visual extremamente elegante, para contrastar com a postura de super-herói. Ambos elegeram a notável marca Giorgio Armani como a ideal para representar uma imagem clássica mas actual que pretendiam.

Paralelamente, evidencia-se o editorial de 2009, que contou com a participação da modelo Ali Stephens e do extraordinário fotógrafo francês, Thierry Le Gouès. A produção contou ainda com o *styling* de Marcell Rocha e destinava-se à marca French Revue de Modes. Ali esteve acompanhada por outro modelo que encarnou o Cavaleiro das Trevas, remetendo o universo para o filme que havia estreado: *The Dark Knight*, em 2008, ajudando, desta forma, a vender a indústria promocional do cinema. O resultado da produção inspirada no Homem-Morcego foi inusitado, pelo paralelismo inesperado entre as duas figuras e distanciou-se dos comuns editoriais de moda, talvez pelo facto de Batman e do animal no qual se inspira, se assumirem como seres secretos, que vivem na noite e na sombra, contrários à exposição e ao mediatismo, como revelam as imagens.



Fig.181, 182 e 183: Ali Stephens, “*Dark Knight Editorial*”, French Revue de Modes, 2009.

Como já foi referido, não é só na área dos desfiles que o Cavaleiro das Trevas marca presença. As revistas de moda, nos editoriais, pretendem criar imaginários, mundos paralelos, de forma a transportar o leitor para outros mundos. Desta forma, o universo

¹²⁷ TL: “Como um Giorgio Armani feito à mão por medida, Bruce Wayne demonstra o seu estrato social como um discriminatório e sofisticado conhecimento de moda, enquanto também revela que tem gosto pessoal.”

Batman torna-se um imaginário curioso para ser utilizado nas páginas destas. Para além deste facto, este tipo de elementos possibilitam imagens plásticas bastante atractivas e singulares, não só para o criador, como para o *stylist*, o fotógrafo e igualmente para os manequins (Michele Santos, 2010, p. 168¹²⁸). As figuras que se seguem são da autoria do notável fotógrafo Hasse Nielsen, numa produção, mais uma vez inspirada no universo batmaniano. O logótipo adquire aqui um enorme impacto no rosto da manequim Franzisca, assim como as orelhas de Catwoman, como revelam as imagens abaixo apresentadas. As fotografias foram publicadas na revista alemã *Tush Magazine*, em Dezembro de 2007.



Fig.184: Editorial inspirado em Batman, fotografias de Hasse Nielsen, publicado na *Tush Magazine*, 2007.

¹²⁸ Ver Anexo 2: Auscultação de Painel de Especialistas (pp. 157-169).

3.2 – JOKER

A inspiração no palhaço diabólico do imaginário Batman, destacou-se na colecção Prêt-à-Porter - Primavera/Verão 2010, de Vivienne Westwood. A designer inspirou-se na estória de Dr. Fausto, o protagonista que fez um pacto com o diabo, em troca de poder e conhecimento ilimitado. Esta popular lenda alemã é uma metáfora sobre o perigo do homem eleger o mundo material, em oposição ao mundo espiritual, deixando-se tentar pelo demónio sedutor e assim representar a brutalidade e ganância de um mundo que caminha para o caos. Foi aqui que Westwood encontrou o paralelismo com Joker, o demónio que simboliza a desordem e a anarquia. A colecção da designer inglesa trouxe, desta forma, uma combinação entre turbantes drapeados, máscaras, tecidos lisos ou riscados ou padrões rocambolescos. A maquiagem forte e carregada, onde se destaca o rosto branco, os lábios prolongados e os olhos negros refere-se a Joker e à interpretação de Heath Ledger em *The Dark Knight*, dois anos antes, em 2008. Westwood deixou-se ainda inspirar pelo tema náutico e a vida dos piratas, resultando em camisolas com padrões vários como âncoras, crânios ou ossos.



Fig.185, 186 e 187: Colecção Prêt-à-Porter, Vivienne Westwood, Primavera/Verão 2010.

3.3 – CATWOMAN

Também Catwoman foi abordada na exposição do Metropolitan Museum of Art, numa área intitulada de “*The Paradoxical Body*”. Esta secção incluía o processo de fabricação do *Catsuit* usado por Michelle Pfeiffer em *Batman Returns*, 1992, com peças inspiradas pela personagem ao longo de variadas gerações. Os *Catsuits*, mostrados ao público, revelavam a evolução da imagem de Cat e a forma como esta se deixou inspirar pela moda em cada década.



Fig.188: Coordenado inspirado em Catwoman, criado por Thierry Mugler, Outono/Inverno 1996-1997.



Fig.189: Gwyneth Paltrow, como Catwoman, Steve Klein, Vogue, 2008.

Foram ainda exibidos, neste número, *looks* com peças de Alta-Costura de designers como Gaultier, Armani, Dior, Galliano e muitos mais.

Para o Metropolitan Museum of Art e para a Vogue, os conceitos de Moda e Super-Heróis estão intrinsecamente conectados. Para o comprovar, a edição da Vogue americana, Maio de 2009, falou sobre o *glamour* dos personagens de *comic books*. Da produção fotográfica, destacou-se o *styling* eleito para Gwyneth Paltrow, como Catwoman, fotografada pelo emblemático Steve Klein. Gwyneth encarnou a alma da vilã do universo Batman, tal como demonstra a fotografia ao lado apresentada, com coordenado de Dolce & Gabbana e sapatos Christian

No mundo dos *comic books*, as mulheres eram tidas como objectos de desejo masculino e fantasias através de características iconográficas absurdamente exageradas. Tal como mostra a imagem ao lado apresentada, Thierry Mugler desenvolveu um *Catsuit* de látex preto, inspirado na personagem feminina do universo Batman. A linguagem visual e simbólica de Catwoman teve fortes repercussões no mundo da moda, especialmente no trabalho do já referido Thierry Mugler, e em John Galliano, Dolce & Gabbana, Gianni Versace, Jean Paul Gaultier e Alexander McQueen. Optando, na generalidade, pelo monocromatismo negro, abaixo apresentam-se exemplos de coordenados das colecções referidas, expostas na *Fashion and Fantasy*. Salientam-se ainda os pormenores do vestido da figura à esquerda, de Christian Dior, Alta-Costura, de *patchwork* unido por meio de toscos pespontos brancos, cuja inspiração advém do *Catsuit* usado por Michelle Pfeiffer em *Batman Returns*, de Tim Burton. Jean-Paul Gaultier apresentou, na sua colecção Prêt-à-Porter Outono/Inverno 2009, apontamentos inspirados na Mulher-Gato, nomeadamente na máscara, como o leitor pode constatar nas imagens abaixo apresentadas. Silhueta justa e curvilínea, o preto como tom primordial e um olhar misterioso foram as palavras de ordem.



Fig.190: Christian Dior, Alta Costura, John Galliano. Primavera/Verão 2001.

Fig.191: Dolce & Gabbana, Primavera/Verão 2007.



Fig.192: Gianni Versace, Outono/Inverno, 1992-93.

Fig.193: Alexander McQueen, Primavera/Verão, 2000.

Com o êxito da exposição *Superheroes Fashion and Fantasy*, 2008, alguns designers voltaram a inspirar-se neste universo, nomeadamente em Catwoman. Foi o caso da marca Iceberg, na colecção apresentada em Milão, na colecção Prêt-à-Porter, Outono/Inverno 2008, pela designer Nicole Phelps. Esta inspiração, que se juntou ao talento do artista pop Roy Lichtenstein, tornou-se evidente pelo capuz com orelhas de gato, usado por uma manequim num dos coordenados da colecção, assim como nas luvas de vinil e nas botas.



Fig.194: Iceberg, Nicole Phelps, Outono/Inverno, 2008.

Fig.195: Coordenado com capuz inspirado em Catwoman, Iceberg, Nicole Phelps, Outono/Inverno, 2008.

Kate Moss foi a manequim escolhida para vestir a pele de Catwoman para a capa da revista Interview. Já Naomi Campbell vestiu a mesma personagem na edição de Dezembro da Vogue Rússia, 2008.

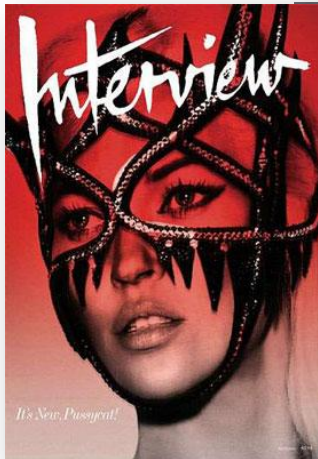


Fig.196: Kate Moss na capa da *Interview*.



Fig.197: Naomi Campbell na *Vogue Rússia*, edição de Inverno.



Masha Novoselova e Vika Kuropyatnikova posam como Catwoman para um editorial da *V Magazine* nº 56, com fotografias de Ellen Von Unwerth, e *styling* da designer Charlotte Stockdale. A produção contou com calças Diesel Black Gold, saia Giorgio Armani, botas e casaco YSL e óculos de sol Linda Farrow. A última figura apresentada refere-se a outra produção, onde a manequim, atriz, repórter ou apresentadora, Pilar Rubio, encarna a identidade da super-heroína, com um corpete preto de pele de Maya Hansen e botas Louis Vuitton. As fotografias são da autoria de Rebecca Saray e a *make-up* de Carmen Montoro.



Fig.198 e 199: Editorial da *V Magazine* nº 56, inspirado em Catwoman.



Fig.200: Pilar Rubio, como Catwoman.

A tendência *Super-Heroes and Fantasy*, nesta dissertação com especial ênfase para o universo Batman, percorre o mundo inteiro através de editoriais nas mais prestigiadas revistas de moda, em colecções inteiras ou apontamentos em peças dos mais criativos e inovadores designers internacionais.

O universo Batman repercutiu-se com maior expressividade na área da Alta-Costura, mais do que no pronto-a-vestir. Após a leitura deste capítulo, verifica-se com clareza que o imaginário influenciou o mundo da moda, mas esta influência verifica-se mais ao nível dos conceitos, do objecto impossível, inatingível, tal como o *Batsuit*, do que propriamente no vestuário do dia-a-dia, da linguagem comum. Assim, o super-herói, que passou do imaginário infantil para o colectivo social, parece ter naturalmente absorvido mais da sociedade e da moda do que transmitido uma influência directa no ramo em questão, que é muito mais ligado à representação e desempenho de um papel ou personagem.

4. Considerações finais

Quando Bob Kane idealizou Batman, o herói destinava-se a um público-alvo infanto-juvenil. As crianças dos anos 40 tornaram-se fãs e fiéis seguidores das suas aventuras, o que poderá justificar em parte a parca evolução da imagem do super-herói durante as duas primeiras décadas de vida. Todavia, uma explicação objectiva para esta tendência não poderá deixar de ignorar outros factores igualmente importantes. Como peça de autor, a iconografia do super-herói deveria seguir determinadas normas gráficas e manter a identidade clássica, de forma a que o leitor reconhecesse rapidamente as revistas do super-herói numa banca de jornais; variadas políticas de censura estiveram presentes nas primeiras décadas, mantendo estática a imagética do universo do super-herói em causa; a maioria dos autores da primeira geração careciam de formação académica, e em período de guerra, só pretendiam sobreviver e não inovar ao nível do desenho; o último aspecto a considerar está ligado ao facto de se tratar de uma indústria, feita massivamente à mão por dezenas de ilustradores, portanto as técnicas utilizadas deveriam ser económicas e simples de reproduzir.

Todavia, a sobrevivência do herói parecia tornar indispensável a existência de transformações em diversos níveis, de forma a preservar o fascínio e encantamento que a legião de fãs mantinha pelo universo de Batman, pelo que a editora sentiu a necessidade de agitar, com regularidade, todo o imaginário do super-herói. Tal como se verifica regularmente com outros enredos, e um pouco por todas as épocas, a DC Comics encontrava-se perante um dilema: dever-se-á inovar, comprometendo a aprovação dos milhões de admiradores? Ou será preferível manter o registo estanque e seguro, arriscando o tédio narrativo e iconográfico dos espectadores? Neste sentido, dois outros campos artísticos se cruzaram na criação e construção do ícone Batman: a Arquitectura de Participação ou Design de Participação e o Design Centrado no Utilizador. Ambos pretenderam absorver a opinião dos utilizadores, introduzindo gostos, aspirações e desejos dos mesmos no produto final, de forma a garantir um resultado melhor e mais adaptado ao mercado.

Durante a Segunda Grande Guerra, políticas editoriais restritivas, nomeadamente a de um dos editores da DC Comics, Whitney Ellsworth, pretenderam afastar a violência e a agressividade do universo batmaniano. Novos personagens foram adicionados e outros excluídos por períodos ou permanentemente. Com o passar das décadas, assistiu-se a um aumento da impetuosidade a todos os níveis, o que resultou em personagens agressivos,

furiosos, encolerizados. Batman, que chegou a ser protagonista de uma série de comédia, passou de um estado de acção para quase um nível de terror e as cores vivas e alegres deram lugar às negras e sombrias, os sorrisos animados às expressões enraivecidas. Esta orientação começou a ser visível nos anos 60/70, no início com pouca expressividade, mas atingiu o seu expoente máximo nos anos 90 e 2000.

Através de uma rápida comparação entre imagens retiradas de aventuras do Batman dos anos 40 e dos anos 90 torna-se evidente a diferença considerável a nível evolutivo, não só nas formas e nas cores dos figurinos, como no espírito global da série, com repercussões na própria narrativa. De facto, a evolução na imagética no universo Batman ao longo das suas sete décadas de história não levanta dúvidas para a generalidade dos leitores e espectadores mais atentos. Se a presente dissertação procura sublinhar a forma como a moda influencia a série de ficção batmaniana, o mesmo ficou comprovado, com maior impacto, em alguns personagens mais do que em outros.

O protagonista da acção, o super-herói sem super-poderes, o Morcego-Homem ou o Homem-Morcego parece reflectir com pouca intensidade a orientação da moda, no que diz respeito ao vestuário masculino dos anos 30, 40, 50 ou qualquer outra década. Assiste-se a uma evolução gráfica evidente, reflexo da sociedade, mas um super-herói que precisa de um coordenado flexível e adaptado às funções que desempenha dificilmente poderia ser vítima da moda e deixar influenciar-se pelas últimas tendências. O *Batsuit* teve, inicialmente, como uma das suas principais inspirações o fato desenhado para o Super-Homem, nascido nos anos 30 e tido como o primeiro super-herói. Ambos parecem ter sofrido uma influência instintiva da cultura popular emanada do circo, uma das principais actividades de lazer de então, em especial no que respeita ao universo dos trapezistas. Por outro lado, Bob Kane deixou-se igualmente inspirar por outros elementos, tais como Dick Tracy ou Sherlock Holmes, ambos personagens emblemáticos dos 30's.

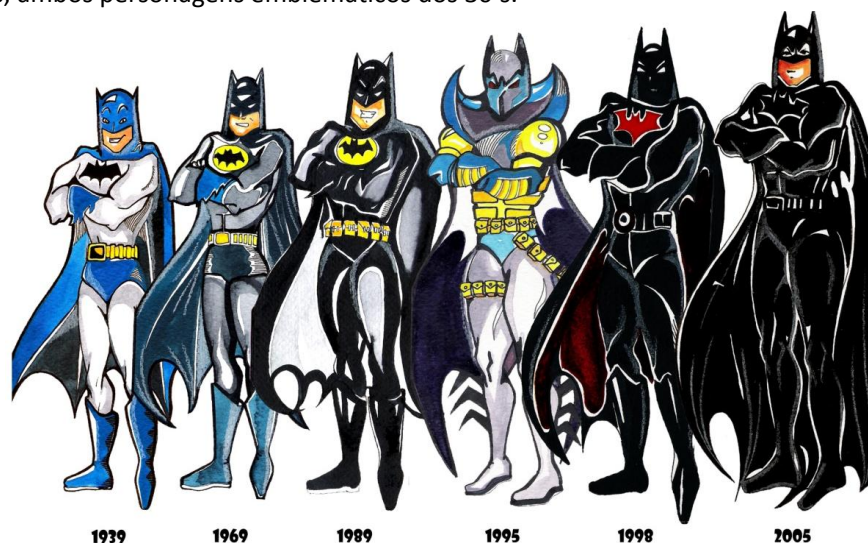


Fig.201: As várias facetas de Batman, de 1939 a 2005, ilustração de Rita Camponez, 2010.

Não só o protagonista foi vítima da evolução do universo como todos os vilões, aliados e o próprio cenário sofreram transformações notórias. Joker foi o que mais reflectiu esta tendência, para além do protagonista. O inimigo de Batman sempre foi um indivíduo louco, com especial prazer em enfrentar o Caped Crusader. O palhaço alienado dos *comics* de outrora é agora um psicopata de expressão demoníaca e interpretação perturbante, constituindo a pura representação e encarnação do Mal, do infortúnio e da desgraça, mesmo para o menos sensível espectador.

Catwoman foi a que mais se transformou iconograficamente, facto explicado pelo possível facto de ser do sexo feminino. A cada década, a vilã/aliada se regenerou, com maiores ou menores semelhanças com o animal de inspiração. Selina Kyle, quando surgiu pela primeira vez aos leitores, na Primavera de 1940, deixou transparecer a moda dos anos 40, fruto de um período conturbado pela Segunda Grande Guerra, acompanhado pelo *crash* na economia, com repercussões evidentes no design de moda. Com pouco dinheiro, era necessário usar pouco tecido para os vestidos, tornando-os mais justos ao corpo e com pouca roda, mantendo porém as finas e estreitas cinturas. Para além disto, as mulheres estavam agora a substituir os homens no mercado de trabalho: era portanto indispensável o uso de roupa mais prática e a roda nas saias dificultava as tarefas que lhes fossem exigidas. A tez rosada de porcelana, os lábios vistosos e encarnados e os canudos pretos pelos ombros remetem o espectador para a estética dos anos 40, bem ao estilo de Rita Hayworth, por exemplo. Quando surgiu aos leitores como a vilã Catwoman, mesmo com orelhas e focinho de gato, o vestido permaneceu ligado às orientações da moda da década vigente. Os anos 50 fizeram renascer uma nova Cat, mais feminina e atraente, de lábios avermelhados e maçãs do rosto rosadas. O mesmo se passou em todas as épocas: The Cat foi fiel às orientações da moda desde o ano da sua criação até à sua mais recente aparição nos ecrãs de cinema, em 2004.



Fig.202: As várias facetas de Catwoman, de 1940 a 2004, ilustração de Rita Camponez, 2010.

Ainda dentro do universo feminino, duas personagens se destacam no imaginário Batman: a tia Katty, Batwoman, e a sobrinha, Betty, Batgirl. Quando surgem, ambas nos anos 50, Batwoman está iconograficamente mais interligada com Batman e Batgirl com Robin, chegando a adoptar o mesmo esquema de cores. A tia chegou a casar-se com o protagonista nos anos 50, numa imagem apresentada ao público na capa da *Batman* nº 122, 1960. Batwoman foi uma das que mais reflectiu as orientações da moda, nomeadamente quando é criada na década de 50. É também uma das que mais vem a sofrer com a *Comics Code Authority* e, nos anos 60 foi eliminada do núcleo principal de personagens durante um largo período de tempo. Quando regressa à banda desenhada, surpreende os leitores com uma imagem renovada, mais conectada com o super-herói, adaptada aos novos tempos, chegando até a especular-se a sua orientação sexual. Apesar da larga expansão nos *comic books*, Batwoman não vem a ter nenhuma expressão nos audiovisuais, ao contrário da sobrinha, Batgirl, que adquire enorme importância no cinema dos anos 90 em *Batman & Robin*. Seguindo a coerente evolução do universo, igualmente Batgirl vem a transformar-se numa personagem mais forte e agressiva e, num ponto extremo, atinge, no ano 2000, na sua própria revista, uma iconografia negra e inquietante. Por fim, os personagens secundários ou figurantes, que tornam o imaginário mais real, quer na BD quer nos audiovisuais, são particularmente relevantes, uma vez que traduzem na perfeição a moda de cada época.

O presente projecto de investigação evidenciou igualmente as transformações da linguagem corporal em todos os personagens, visto estar em perfeita conexão, quer com o mundo da moda, quer com o universo dos super-heróis e consequentemente com o imaginário Batman. Ao longo das várias décadas, tornou-se claro que, não só existiu uma clara evolução formal na iconografia, como também na silhueta dos corpos dos personagens, que iam ao encontro dos ícones de beleza de cada época e, certamente, às expectativas dos leitores. O exemplo mais paradigmático em todo o elenco da série de ficção é Catwoman: a vilã da BD, nos anos 90 e 2000, adquire formas voluptuosas, como nunca antes se havia visto, com consequências directas no cinema, com a interpretação de Michelle Pfeiffer e posteriormente de Halle Berry. O mesmo aconteceu com o próprio Batman que, devido a claras influências do Wrestling nos anos 90, sofreu profundas influências na BD e no cinema, atingindo formas desmesuradas, com uma musculatura excessivamente definida, tal como se verificou nos filmes de Joel Schumacher.

Simultaneamente com as transformações gráficas dos personagens, também o logótipo acompanhou todo o imaginário de ficção, pelo que foram muitos os símbolos que o personagem adoptou. Apesar de personificar continuamente um morcego negro, o símbolo de Batman, presente em todos os objectos do super-herói mas com maior incidência na

zona do peito do *Batsuit*, espelhou a essência e o estilo de cada obra do personagem.

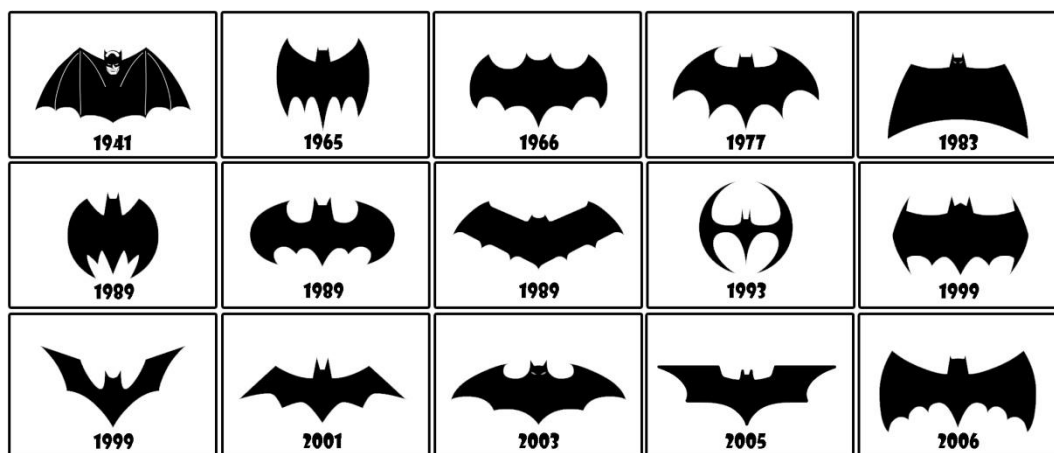


Fig.203: Alguns logótipos do Cavaleiro das Trevas, de 1941 a 2006, composição da autora desta dissertação, Rita Camponez, 2010.

A dissertação apresentada, ao destacar analogias patentes entre o mundo da moda e o imaginário dos super-heróis, evidencia a relação paralela e uma correspondência estreita entre dois universos que, numa primeira análise, poderiam parecer desconectados. Desde logo, ambos partilham a linguagem corporal como elemento central e ponto de partida do seu trabalho, na medida que a moda é uma forma de arte humana, feita por e para o Homem (e para o seu corpo), da mesma forma que os super-heróis, com ou sem poderes sobre-humanos, se distinguem invariavelmente por uma dimensão corporal hiperbolizada. Por outro lado, do ponto de vista conceptual, os universos da moda e dos super-heróis procuram libertar-se do *status quo* social de forma a atingir uma dimensão superior aos limites inerentes ao ser humano, tradicionalmente associado ao mundo do fantástico.

O universo de Batman, que constitui um exemplo paradigmático da profunda relação entre a evolução dos super-heróis e o mundo da moda, tem vindo a assumir-se como um produto da temporalidade, reflectindo a essência de cada época, e consequentemente, as sucessivas tendências de moda. Por outro lado, ao tornar-se um objecto icónico e transversal, Batman foi capaz de influenciar variados profissionais da área da moda, que abraçaram e responderam às particulares metáforas que o super-herói representa, beneficiando de ilimitadas oportunidades para refazer e remodelar o corpo e a mente.

Referências bibliográficas

BOLTON, A. (2008) – *Superheroes – Fashion and Fantasy*. New York: The Metropolitan Museum of Art Yale University Press.

BURTON, T. (1989a) - *Batman*. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (121 min): color, son. Disco 1.

BURTON, T. (1989b) - *Batman*. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD: color, son. Disco 2.

BURTON, T.; RINGWOOD, B. (2005) – *Designing the Batsuit*. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. Warner Home Video: color, son.

CORLISS, R., DUTKA, E. (1989) – *The Caped Crusader Flies Again* [Em Linha]. USA, 19 Jun. 1989. [Consult. 05 May. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,957980,00.html>>

DANIELS, L. (1995) - *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*. Great Britain: Virgin Books.

DANIELS, L. (2003) – *DC Comics: a Celebration of the World's Favorite Comic Book Heroes*. New York: Billboard Books/Watson – Guptill Publications.

DANIELS, L. (2004) – *Batman: The Complete History – The Life and Times of the Dark Knight*. San Francisco: Chronicle Books.

DESRIS, J. (1994) – *Batman Archives, Volume 3*. USA: DC Comics.

FINKELSTEIN, D.; MARFARLANE, R. (1999) – *Batman's big birthday* In The Guardian [Em Linha]. United Kingdom, 15 Mar. 1999. [Consult. 29 Mar. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://guardian.co.uk/theguardian/1999/mar/15/features11.g22>>

FRAGA, K. (2005) – *Tim Burton: Interviews*. USA: University Press of Mississippi.

FURST, A.; MEDDINGS, D. (2005) – *Visualizing Gotham: The Production Design of Batman*. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. Warner Home Video: color, son.

GIUSEPPHINE, A. (2008) – *Superheroes: Fashion and Fantasy* [Em Linha]. USA, 06 Dec. 2008. [Consult. 25 May 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://newfaces.com/blog/2008/05/superheroes-fashion-and-fantasy.html>>

GOLDWIN, A., HAMPTON, S. (1992) – *Night Cries*. New York: DC Comics, Inc.

GREENBERGER, R.; MANNING, M. (2009) - *The Batman Vault*. Washington: Running Press.

JOHNSTONE, I. (1989) – *Dark Knight in the City of Dreams*. USA: Empire.

KANE, B. (1939) – *Detective Comics nº 33*. New York: Grand Comic Database.

KANE, B. (1989) – *Batman and Me*. Forestville: CA: Eclipse Books.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- KANE, B. (2003) - **Batman**. Barcelona: Panini S.p.A. DC Comics. (Os Clássicos da Banda Desenhada, 16).
- KELLY, R. (1997) – **R. Kelly: Gotham City Lyrics** In Metrolyrics [Em Linha]. USA, 03 Sep. 2009. [Consult. 03 Mar. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.metrolyrics.com/gotham-city-lyrics-r-kelly.html>>
- LAVER, J. (2003) – **A Roupa e a Moda – Uma História Concisa**. São Paulo: Companhia das Letras.
- MILLER, F.; MAZZUCHELLI, D. (1988) – **Batman: Year One**. New York: DC Comics. Cover.
- MILLER, F.; VARLEY, L. (2002) – **Batman: The Dark Knight Strikes Again**. New York: DC Comics. Cover.
- MORRISON, G.; MCKEAN, D. (2005) – **Batman: Asilo Arkham**. New York: DC Comics. Cover.
- NOLAN, C. (2005b) - **Batman Begins Extras**. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD: color, son. Disco 2.
- O'NEIL, D. (1994) - **Batman: Knightfall, a Novel**. New York: Batman books.
- PRADO, K. (2009) – **A Segunda Guerra Mundial e os Quadrinhos** [Em Linha]. Brasil: 28 Jul. 2009. [Consult. 7 Sep. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://kittyprado.wordpress.com/2009/07/28/a-segunda-guerra-e-os-quadrinhos/>>
- SANDERSON, R.; MARTIN, C. (2007) – **Holy fashion, Batman! Luella hits London's Runway** In Reuters [Em Linha]. London, 17 Sep. 2007. [Consult. 20 Jan 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.reuters.com/article/idUSL1715145420070917>>
- SEELING, C. (2000) – **Moda, O Século dos Estilistas – 1900-1999**. Colónia: Konemann.
- SHANNON, J. (1990) – **Building the Batsuit**. New York: Cinefex.
- SMITH, K. (2004) – **Batman: Death End** [Em Linha]. New York, 2 Jan. 2004. [Consult. 10 Jul. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.joblo.com/index.php?id=3252>>
- STERANKO, J. (1970) – **The Steranko History of Comics**. USA: Reading, PA Supergraphics.
- (1990) – **Bob Kane** In The Internet Movie Database [Em Linha]. USA, 23 Mar. 2001. [Consult. 02 Mar. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.imdb.com/name/nm004170/#writer1990>>
- (2008) – **Armani Designs for Batman** In Designer Planet [Em Linha]. USA, 16 Jun. 2008. [Consult. 07 Jan. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://designerplanet.org/?tag=batman>>

Bibliografia

LIVROS:

AZZARELLO, B.; BERMEJO, L. (2008) – *The Joker*. New York: DC Comics.

BEATTY, S. (2005) – *Batman Begins: The Visual Guide*. New York: DK Publishing, Inc.

BEATTY, S. (2008) – *Batman in Dougall, Alastair – The DC Comics Encyclopedia*. London: Dorling Kindersley Limited.

BOICHEL, B. (1991) – *Batman: Commodity as Myth – The Many Lives of Batman: Critical Approaches to a Superhero and His Media*. New York: Routledge.

BOLTON, A. (2008) – *Superheroes – Fashion and Fantasy*. New York: The Metropolitan Museum of Art Yale University Press.

BROOKER, W. (2000) – *Batman Unmasked: Analysing a Cultural Icon*. New York: Continuum.

BRUBAKER, E.; MAHNKE, D. (2008) – *Batman: The Man Who Laughs*. New York: DC Comics.Cover.

BURNETT, A.; DINI, P.; HELFER, A. (1993) – *Batman: Mask of the Phantasm*. New York: Skylark.

BURTON, T.; SALISBURY, M. (2006) – *Batman – Burton on Burton*. London: Faber and Faber.

CAMPBELL, J. (1949) – *The Hero with a Thousand Faces*. New York: Barnes and Noble Books.

CASTLE, M. (1995) – *Gotham City Spring: A suite – Adventures of the Batman*. New York: MJF Books.

CHAYKIN, H. (1996) – *Batman: Dark Allegiances*. New York: DC Comics.

DANIELS, L. (1995) - *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes*. Great Britain: Virgin Books.

DANIELS, L. (2003) – *DC Comics: a Celebration of the World's Favorite Comic Book Heroes*. New York: Billboard Books/Watson – Guptill Publications.

DANIELS, L. (2004) – *Batman: The Complete History – The Life and Times of the Dark Knight*. San Francisco: Chronicle Books.

DESRIS, J. (1994) – *Batman Archives, Volume 3*. USA: DC Comics.

DIXON, C.; NOLAN, G. (1994) – *Detective Comics nº 673*. New York: DC Comics.

BIBLIOGRAFIA

EDGEELL, S.; BROOKS, B.; PILCHER, K. (2001) - ***Curso Completo de Banda Desenhada – Princípios, Práticas e Técnicas: Guia Fundamental para Banda Desenhada***. Lisboa: Dinalivro.

EURY, M.; KRONENBERG, M. (2009) – ***The Batcave Companion***. USA: TwoMorrows Publishing.

FRAGA, K. (2005) – ***Tim Burton: Interviews***. USA: University Press of Mississippi.

FEIFFER, J. (2003) – ***The Great Comic Book Heroes***. Seattle: Fantagraphics Books.

GOODWIN, A., HAMPTON, S. (1992) – ***Night Cries***. New York: DC Comics, Inc.

GRAVEL, G. (1993) – ***Batman: Mask of The Phantasm***. New York: Batman Books.

GREENBERGER, R. (2008) - ***The Essencial Batman Encyclopedia***. New York: Ballantine Books.

GREENBERGER, R.; MANNING, M. (2009) - ***The Batman Vault***. Washington: Running Press.

GRIFFIN, N.; MASTERS, K. (1997) – ***Hit Men - Hit & Run***. USA: Simon & Schuster.

HAVHOLM, P; SANDIFER, P. (2003) – ***Corporate Autorship: A Response to Jerome Christensen***. USA: Critical Inquiry.

HAWKE, S. (1991) – ***Batman: To Stalk a Specter***. New York: Warner Books.

HUGHES, D. (2003) – ***Batman: Comic Book Movies***. New York: Virgin Books.

JONES, A. (1989) – ***Batman in Production***. USA: Cinefantastique.

JONES, A. (1989) – ***The Joker's Make-up***. USA: Cinefantastique.

JOHNSTONE, I. (1989) – ***Dark Knight in the City of Dreams***. USA: Empire.

KAHN, J. (1988) – ***The Greatest Batman Stories Ever Told***. New York: DC Comics, Inc.

KAHN, J. (1991) – ***Batman: The Sunday Classics 1943-46***. New York: Kitchen Sink Press.

KAMISKY, S. (1995) – ***Adventures of the Batman***. New York: MJF Books.

KANE, B. (1939) – ***Detective Comics nº 33***. New York: Grand Comic Database.

KANE, B. (1964) – ***Detective Comics nº 328***. New York: Grand Comic Database.

KANE, B. (1989) – ***Batman and Me***. Forestville: CA: Eclipse Books.

KANE, B.; MOTLER, D; HOLLINGSWORTH, M.; LARK, M. (2002) – ***The Batman in Nine Lives***.



BIBLIOGRAFIA

New York: DC Comics.

KANE, B. (2003) - **Batman**. Barcelona: Panini S.p.A. DC Comics. (Os Clássicos da Banda Desenhada, 16).

LANSDALE, J. (1991) – **Batman: Captured by the Engines**. New York: Warner Books.

LAVER, J. (2003) – **A Roupas e a Moda – Uma História Concisa**. São Paulo: Companhia das Letras.

LEE, J.; WILLIAMS, S. (1997) – **Batman: Preto & Branco – Volume 1**. Rio de Janeiro: Panini Books.

LOEB, J.; SALE, T. (1996) – **Batman: Haunted Knight**. New York: DC Comics. Cover.

LOEB, J.; SALE, T. (1999) – **Batman: The Long Halloween**. New York: DC Comics. Cover.

LOEB, J.; SALE, T. (2001) – **Batman: Dark Victory**. New York: DC Comics. Cover.

MILLER, F.; VARLEY, L. (2002) – **Batman: The Dark Knight Strikes Again**. New York: DC Comics. Cover.

MILLER, F.; MAZZUCHELLI, D. (1988) – **Batman: Year One**. New York: DC Comics. Cover.

MORRISON, G.; MCKEAN, D. (2005) – **Batman: Arkham Asylum**. New York: DC Comics. Cover.

MUIR, J. (2004) – **The Encyclopedia of Superheroes on Film and Television**. New York: McFarland and Company, Inc.

MURRAY, W. (1997) – **Legends of the Batman**. New York: MJF Books.

O'HARA, G. (1993) – **Enciclopédia da Moda**. São Paulo: Companhia das Letras.

O'NEIL, D. (1994) - **Batman: Knightfall, a Novel**. New York: Batman books.

PILLEGAND, P. (1996) – **100 Ans de BD**. Paris: Edition Atlas.

PUCKETT, K.; PAROBECK, M. (1993) – **Batman: Mask of the Phantasm** (Comic book adaptation of the film). New York: DC Comics. Cover.

ROBBINS, T. (1996) – **The Great Women Super Heroes**. Massachusetts: Kitchen Sink Press.

RUCCA, G. (2000) – **Batman: No Man's Land**. New York: Pocket Star Books.

SABIN, R. (1996) - **Comics, Comix & Novels – A History of Comic Art**. London: Phaidon Press Limited.

BIBLIOGRAFIA

SEELING, C. (2000) – ***Moda, O Século dos Estilistas – 1900-1999***. Colónia: Konemann.

SHANNON, J. (1990) – ***Building the Batsuit***. New York: Cinefex.

STARLIN, J.; APARO, J.; DECARLO, M. (1988) – ***Batman: A Death in the Family***. USA: DC Comics Copyright. (DC Comics Classic Library)

STERANKO, J. (1970) – ***The Steranko History of Comics***. USA: Reading, PA Supergraphics.

TIMM, B.; NOLEN, E. (2004) – ***Modern Masters Volume 3 – Bruce Timm***. New York: TwoMorrows Publishing.

WOLFMAN, M. (2000) – ***Crisis on Infinite Earths***. New York: DC Panini Books.

WRIGHT, N. (2000) – ***The Classic Era of American Comics***. Chicago: Contemporary Books.

TESES, DISSERTAÇÕES OU OUTRAS PROVAS ACADÉMICAS:

DAROWSKI, J. (2007) – ***The Mythic Symbols of Batman***. New York: Brigham Young University. 90 p. Dissertação de Mestrado.

ROBINSON, B. (2006) – ***Batman and Batman Returns: Adapting a Comic Book Superhero to the Silver Screen***. California: Faculty of the Graduate School, Chapman University. 129 p. Dissertação de Mestrado.

ARTIGOS DE JORNAL:

--- (2008) – ***Batman morre hoje*** In Público [Em Linha]. Lisboa, 26 Nov. 2008. [Consult. 11 Jun. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: http://www.publico.pt/Cultura/batman-morre-hoje_1351313>

--- (2009) – ***O Cavaleiro Negro: o melhor, segundo o People's Choice Awards*** In Público [Em Linha]. Lisboa, 09 Jan. 2009. [Consult. 11 Jun. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: http://www.publico.pt/Cultura/o-cavaleiro-negro-o-melhor-segundo-o-peoples-choice-awards_1355504>

TERRIL, R. (1993) – ***Put on a Happy Face: Batman as a Schizophrenic Savior*** In Quaterly Journal of Speech 79 [Em Linha]. United Kingdom, Aug. 1993. [Consult. 14 Mar. 2010]. p. 319-335. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.uky.edu/~addesa01/documents/Putonahappyface.pdf>>

CARDOSO, J. (2008) – ***Em Gotham Nada Será Como Dantes: Batman*** In Público [Em Linha]. Lisboa, 27 Nov. 2008. [Consult. 10 Jun. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://kuentro.weblog.com.pt/arquivo/266807.html>>

REGISTO DVD:

BURNETT, A.; DINI, P.; MURAKAMI, G. (1999) - ***Batman Beyond: The Movie***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (60 min): color, son.

BURTON, T. (1989a) - ***Batman***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (121 min): color, son. Disco 1.

BURTON, T. (1989b) - ***Batman***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD: color, son. Disco 2.

BURTON, T. (1992) - ***Batman Returns***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (121 min): color, son. Disco 1.

BURTON, T. (2005a) - ***Batman Returns Extras***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (121 min): color, son. Disco 2.

BURTON, T. (2005b) - ***Batman Extras***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD: color, son. Disco 2.

BURTON, T.; RINGWOOD, B. (2005) - ***Designing the Batsuit***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. Warner Home Video: color, son.

BURTON, T.; HAMM, S.; CANTON, M. (2005) - ***Shadows of the Bat: The Cinematic Saga of the Dark Knight***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. Warner Home Video: color, son.

FURST, A.; MEDDINGS, D. (2005) - ***Visualizing Gotham: The Production Design of Batman***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. Warner Home Video: color, son.

NICHOLSON, J.; WALTER, T. (2005) - ***Batman: The Villains***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. Warner Home Video: color, son.

NOLAN, C. (2005a) - ***Batman Begins***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (134 min): color, son.

NOLAN, C. (2005b) - ***Batman Begins Extras***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD: color, son. Disco 2.

NOLAN, C. (2008) - ***The Dark Knight***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (150 min): color, son. Disco 1.

NOLAN, C. (2008) - ***The Dark Knight***. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (150 min): color, son. Disco 2.

BIBLIOGRAFIA

SCHUMACHER, J. (1995) – **Batman Forever**. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (121 min): color, son.

SCHUMACHER, J. (1997) – **Batman & Robin**. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (120 min): color, son. Disco 1.

SCHUMACHER, J. (2005) – **Batman & Robin Extras**. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (125 min): color, son. Disco 2.

SHORT, K. (2005) – **Building the Batmobile**. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. Warner Home Video: color, son.

TIMM, B.; RADOMSKI, E. (1993) – **Batman: Mask of the Phantasm**. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. DVD (121 min): color, son.

WUHL, R.; WILLIAMS, B.; HINGLE, P. (2005) – **Batman: The Heroes**. [Registo DVD]. USA: Warner Bros. Warner Home Video: color, son.

REGISTO WEB:

--- (1990) – **Bob Kane** In The Internet Movie Database [Em Linha]. USA, 23 Mar. 2001. [Consult. 02 Mar. 2010]. Disponível em WWW:
<URL:<http://www.imdb.com/name/nm004170/#writer1990>>

--- (2007) – **A Moda nos anos 2000** [Em Linha]. Brasil, 12 Feb. 2007. [Consult. 03 May. 2010]. Disponível em WWW:
<URL:<http://portalamazonia.locaweb.com.br/sites/tribomoda/noticia.php?idN=1414>>

SANDERSON, R.; MARTIN, C. (2007) – **Holy fashion, Batman! Luella hits London's Runway** In Reuters [Em Linha]. London, 17 Sep. 2007. [Consult. 20 Jan 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.reuters.com/article/idUSL1715145420070917>>

--- (2007) – **Batman vs. The Beatles (Batman #222)** [Em Linha]. In Sea's of Green Hoosier Blog of Inanity. Indiana, 6 Nov. 2008. [Consult. 31 Aug. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://hoosierinanity.blogspot.com/2008/11/batman-vs-beatles-batman-222.html>>

--- (2007) – **Reinventing the Batsuit for the Modern Era** [Em Linha]. New York, 29 Jun. 2007. [Consult. 04 May. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://blogs.amctv.com/movie-blog/2007/06/reinventing-the.php>>

--- (2008) – **Armani Designs for Batman** In Designer Planet [Em Linha]. USA, 16 Jun. 2008. [Consult. 07 Jan. 2010]. Disponível em WWW:
<URL:<http://designerplanet.org/?tag=batman>>

--- (2009) – **The Evolution of the Batsuit in Two Decades** [Em Linha]. USA, 25 Oct. 2009.

BIBLIOGRAFIA

[Consult. 05 Apr. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://entertainmentse.com/the-evolution-of-the-Batsuit-in-two-decades/>>

--- (2010) – **Primeira BD do Batman vendida por mais de um milhão de dólares** In A Bola nº 3681 [Em Linha]. Lisboa, 26 Feb. 2010. [Consult. 26 Feb 2010]. Disponível em WWW:

<URL:<http://www.abola.pt/mundos/ver.aspx?id=195109>>

ALEXANDER, H. (2010) – **Designer Luella Bartley Returns to the London Catwalk** In Telegraph.co.uk [Em Linha]. United Kingdom, 02 May. 2007. [Consult. 21 May. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://www.telegraph.co.uk/fashion/hilaryalexander/3360032/Designer-Luella-Bartley>Returns-to-the-London-Catwalk.html>>

BOLTON, A. (2010) – **Superheroes: Fashion and Fantasy** [Em Linha]. USA, 10 Sep. 2008. [Consult. 24 May. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: http://www.metmuseum.org/special/superheroes/designer_quotes.asp>

BROGAN, C. (2008) – **The Myth About Batman** [Em Linha]. USA, 27 Nov. 2008. [Consult. 13 Jun. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://www.chrisbrogan.com/the-myth-about-batman/>>

BULLOCK, S. (2003) – **Bat to Basics** [Em Linha]. USA, 22 Aug. 2008. [Consult. 19 Jun. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://www.batmanmovieonline.com/articles.php?showarticle=47>>

CARDOSO, J. (2008) – **Heath Ledger, O Senhor do Caos** In Ípsilon [Em Linha]. Portugal, 25 Jul. 2008 [Consult. 02 Jun. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://ipsilon.publico.pt/cinema/texto.aspx?id=217679>>

CRAVEN, J. (2009) – **Luella Bartley** In Vogue.com [Em Linha]. United Kingdom, 20 Apr. 2008. [Consult. 22 May. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://www.vogue.co.uk/biographies/080420-luella-bartley-biography.aspx>>

CORLISS, R., DUTKA, E. (1989) – **The Caped Crusader Flies Again** [Em Linha]. USA, 19 Jun. 1989. [Consult. 05 May. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,957980,00.html>>

FINKELSTEIN, D., MARFARLANE, R. (1999) – **Batman's big birthday** In The Guardian [Em Linha]. United Kingdom, 15 Mar. 1999. [Consult. 29 Mar. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://guardian.co.uk/theguardian/1999/mar/15/features11.g22>>

FRAZIER, T. (2004) – **Movie Monday – Batman 1949 - Chapters 7-10** [Em Linha]. USA, 07 Dec. 2009. [Consult. 03 May. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://fraziersbrain.blogspot.com/2009/12/movie-monday-batman-1949-chapters-7-10.html>>

FREEMAN, H. (2010) – **Home coming Queen** In The Guardian.co.uk [Em Linha]. United

BIBLIOGRAFIA

- Kingdom, 13 Feb. 2008. [Consult. 21 May. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2008/feb/13/fashion.londonfashionweek>>
- FURST, A. (1989) – **Anton Furst – Production Design In** Batman Movie Online [Em Linha]. New York, 30 Oct. 2007. [Consult. 21 Jun. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.batmanmovieonline.com/articles.php?showarticle=7>>
- GARCIA, C. (2002) – **Anos 30 – Tempos de Crise In** Folha Online [Em Linha]. São Paulo, 19 Sep. 2002. [Consult. 16 Apr. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://almanaque.folha.uol.com.br/anos30.htm>>
- GARCIA, C. (2002) – **Anos 40 – A Moda e a Guerra In** Folha Online [Em Linha]. São Paulo, 19 Sep. 2002. [Consult. 16 Apr. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://almanaque.folha.uol.com.br/anos40.htm>>
- GARCIA, C. (2002) – **Anos 50 – A Época da Feminilidade In** Folha Online [Em Linha]. São Paulo, 19 Sep. 2002. [Consult. 17 Apr. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://almanaque.folha.uol.com.br/anos50.htm>>
- GARCIA, C. (2002) – **Anos 60 – A Época que mudou o Mundo In** Folha Online [Em Linha]. São Paulo, 19 Sep. 2002. [Consult. 17 Apr. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://almanaque.folha.uol.com.br/anos60.htm>>
- GIUSEPPHINE, A. (2008) – **Superheroes: Fashion and Fantasy** [Em Linha]. USA, 06 Dec. 2008. [Consult. 25 May 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://newfaces.com/blog/2008/05/superheroes-fashion-and-fantasy.html>>
- JACOBS, D., TANG, X. (2009) – **Catwoman, Darth Vader and the Nite Owl Storm the Runway In** Refinery29 [Em Linha]. USA, 10 Mar. 2009. [Consult. 29 Apr. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.refinery29.com/everywhere/fashion-week/limit/7/offset/119/>>
- JOHNSTONE, I. (1989) – **Dark Knight in the City of Dreams In** Batman Movie Online [Em Linha]. USA, 29 Oct. 2007. [Consult. 16 Jun. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.batmanmovieonline.com/articles.php?showarticle=5>>
- JONES, A. (1989) – **Batman in Production In** Batman Movie Online [Em Linha]. USA, 28 Oct. 2007. [Consult. 16 Jun. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.batmanmovieonline.com/articles.php?showarticle=2>>
- JOURDAIN, B. (2009) – **Detective Comics #27 Sells for 1.075 Million Dollars In** Goldenage of Comic Books Podcast [Em Linha]. [s.l.], 28 Mar. 2009. [Consult. 2 Mar. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://goldenagecomics.org/wordpress>>
- KELLY, R. (1997) – **R. Kelly: Gotham City Lyrics In** Metrolyrics [Em Linha]. USA, 03 Sep. 2009. [Consult. 03 Mar. 2010]. Disponível em WWW:
<URL: <http://www.metrolyrics.com/gotham-city-lyrics-r-kelly.html>>

BIBLIOGRAFIA

LONG, C. (2008) – ***The Pow!! Factor: Comic-book superheroes can also be style icons*** [Em Linha]. United Kingdom, 21 Apr. 2008. [Consult. 24 May 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.independent.co.uk/life-style/fashion/features/the-pow-factor-comicbook-superheroes-can-also-be-style-icons-812476.htm>>

MANGELS, A. (1992) – ***Burton – Hickson Batman Treatment Summary*** In Batman Movie Online [Em Linha]. USA, 12 Mar. 2009. [Consult. 17 Apr. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.batmanmovieonline.com/articles.php?showarticle=49>>

MAYER, F. (2009) – ***Anos 70: Começo do Fim ou Fim do Começo?*** In Folha Online [Em Linha]. São Paulo, 30 Mar. 2003. [Consult. 19 Apr. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://almanaque.folha.uol.com.br/clip.htm>>

MAYER, F. (2009) – ***Anos 80: Em Busca da década Perdida*** In Folha Online [Em Linha]. São Paulo, 22 Mar. 2003. [Consult. 19 Apr. 2010]. Disponível em WWW: <URL: http://almanaque.folha.uol.com.br/instantaneos_anos80.htm>

MOURINHA, J. (2008) – ***Anarchy in the USA*** In Ípsilon [Em Linha]. Portugal, [s.d.] [Consult. 02 Jun. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://ipsilon.publico.pt/cinema/filme.aspx?id=204254>>

MOWER, S. (2007) – ***Luella*** In Style.com [Em Linha]. USA, 17 Sep. 2007. [Consult. 21 May. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.style.com/fashionshows/review/S2008RTW-LUELLA>>

PATEL, P. (2006) – ***Luella Bartley & M.I.A.*** In Ninali Magazine [Em Linha]. South Asia, 11 Aug. 2006. [Consult. 21 May. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://ninalimagazine.com/2006/08/luella-bartley-mia>>

PHITER, S. (2008) – ***The Bluffers Bullet Point Guide to Batman Comics*** In Buzztown Blog [Em Linha]. USA, 08 Jul. 2008. [Consult. 29 Mar. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://buzztown.net/blog/the-bluffers-Bullet-Point-guide-to-Batman-comics>>

POPOVA, M. (2008) – ***Superhero Superdose*** In Brain Pickings [Em Linha]. [s.l.]: 21 May. 2008. [Consult. 9 Jan. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.brainpickings.org/index.php/2008/05/21/superhero-superdose/>>

PRADO, K. (2009) – ***A Segunda Guerra Mundial e os Quadrinhos*** [Em Linha]. Brasil: 28 Jul. 2009. [Consult. 7 Sep. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://kittyprado.wordpress.com/2009/07/28/a-segunda-guerra-e-os-quadrinhos/>>

ROBINSON, B. (2008) – ***Thesis – Batman and Batman Returns: Adapting a Comic Book Superhero to the Silver Screen*** [Em Linha]. USA, 21 May. 2008. [Consult. 13 Jun. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.batmanmovieonline.com/features.php?display=1>>

ROJAS, R. (2007) – ***Batman Icon's Mutation*** In College Humor [Registo Vídeo – Em Linha]. USA, 19 Mar. 2009. [Consult. 05 Dec. 2009]. Disponível em WWW:

BIBLIOGRAFIA

<URL: <http://www.collegehumor.com/video:1904484>>

SCOTT, J. (2008) – ***Wednesday Comics: It's a good time to like funnybooks*** In The Retort [Em Linha]. Ohio, 23 Jul. 2009. [Consult. 10 Fev 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://jdrewscott.wordpress.com/2009/07/23/wednesday-comics/>>

SEDGWICK, E. (2007) – ***Luella and Batman*** In China Daily [Em Linha]. Florida, 22 Sep. 2007. [Consult. 20 Jan. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://tiesarecool.blogspot.com/2007/09/luella-and-batman.html>>

SHI, J. (2008) – ***Fashion's Dark Knight*** In Daily Front Row [Em Linha]. New York, 11 Jun. 2008. [Consult. 7 Jan 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://www.fashionweekdaily.com/the-fix/article/22765>>

SHONE, T. (2004) – ***How Hollywood had the last laugh*** In Batman Movie Online [Em Linha]. New York, 18 Apr. 2008. [Consult. 15 Jun 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://www.batmanmovieonline.com/articles.php?showarticle=35>>

STEPHENS, A. (2008) – ***Batman and Ali*** [Em Linha]. London, 12 Oct. 2009. [Consult. 5 Jan. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://heycrazy.wordpress.com/2009/10/12/batman-and-ali/>>

SMITH, K. (2004) – ***Batman: Death End*** [Em Linha]. New York, 2 Jan. 2004. [Consult. 10 Jul. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://www.joblo.com/index.php?id=3252>>

Bat-Blog (2006) [Em Linha] USA, 21 Fev. 2010. [Consult. 9 Jan. 2010]. Disponível em WWW:

<URL: <http://tomztoyz.blogspot.com/>>

Cover Browser (2006) [Em Linha]. Stuttgart, 10 Fev. 2010. [Consult. 18 Dec. 2009]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.coverbrowser.com/covers/batman/>>

Bob Kane's Blog (2009) [Em Linha]. USA, 2 Mar. 2009. [Consult. 4 Apr. 2010]. Disponível em WWW: <URL: <http://www.bobkanecom.blogspot.com/>>

Anexo 1

Informação Extra sobre o Imaginário Batman

Índice de Figuras dos anexos

	Pág.
Fig.1: Batman, esboço de Frank Foster, 1932	141
Fig.2: Mascote de publicidade da marca de tabaco Kool	142
Fig.3: <i>Detective Comics</i> nº 99, Maio de 1945.....	142
Fig.4: Penguin, Burgess Meredith na série <i>Batman</i> , 1966	143
Fig.5: Danny DeVito em <i>Batman Returns</i> , 1992.....	143
Fig.6: Primeira aparição de Two-Face na capa da <i>Detective Comics</i> nº 187, Setembro de 1952.....	144
Fig.7: Tommy Lee-Jones em <i>Batman Forever</i> , 1995	145
Fig.8: Primeira aparição de Riddler, <i>Detective Comics</i> nº 140, capa de Win Mortimer, Outubro de 1948.....	146
Fig.9 e 10: Riddler interpretado por Frank Gorshin na série <i>Batman</i> , 1966.....	147
Fig.11: Jim Carrey em <i>Batman Forever</i> , 1995	147
Fig.12: Editorial da <i>Vogue</i> , inspirado em Poison Ivy, Maio de 2008.....	149
Fig.13: Editorial inspirado em Poison Ivy, fotografias de Rebecca Saray.....	149
Fig.14: Produção fotográfica com fotografias de Otilee	149

Batman, aliados e vilões

Batman



Fig.1: Batman, esboço de Frank Foster, 1932.

Apesar do criador oficial de Batman ser Bob Kane, alguns historiadores acreditam que Frank Foster é o verdadeiro autor do super-herói. Sete anos antes do nascimento formal do personagem, em 1932, Foster diz ter criado um super-herói mascarado, muito similar ao de Bob Kane. Depois de ter estudado artes em Boston, Foster recebe uma proposta de trabalho para desenvolver personagens de BD e, embora não se tenha dedicado inteiramente, do seu portfolio faziam parte esboços de um personagem a que apelidou de Batman. Em 1939, Foster depara-se com a *Detective Comics* nº 27, pensando tratar-se de plágio. Pelo facto de não ter condições económicas para reclamar a sua autoria, este caso

nunca foi levado adiante, apesar de haver um reconhecimento por parte de alguns pelo seu trabalho.

Para a elaboração deste projecto de investigação, foram seleccionados, por questões de comprimento físico do trabalho, apenas alguns personagens (os mais importantes e com maior expressividade na temática). Desta forma, os vilões que abaixo se apresentam, apesar de terem importância no universo, fazem aparições pontuais, principalmente no mundo do cinema, surgindo de iconografia igual ou bastante similar ao seu último aparecimento.

Outros Vilões do imaginário: Penguin

Penguin surge pela primeira vez na *Detective Comics* nº 58, em 1941, como vilão da DC Comics, assumindo uma vertente relacionada com as raízes cómicas de Bob Kane (Greenberger e Manning, 2009, p. 169).

Este arqui-inimigo de Batman é introduzido no universo pelo próprio Bob Kane e

por Bill Finger. Segundo Kane, Penguin é inspirado na mascote da publicidade dos cigarros Kool – um pinguim de bengala e cartola. Numa primeira impressão, Penguin é ridicularizado por Bruce Wayne e Dick Grayson, quando se cruza com os dois numa galeria de arte. No entanto, o Dynamic Duo cedo aprende a respeitá-lo, à medida que este se assume como um mestre ladrão e criminoso.

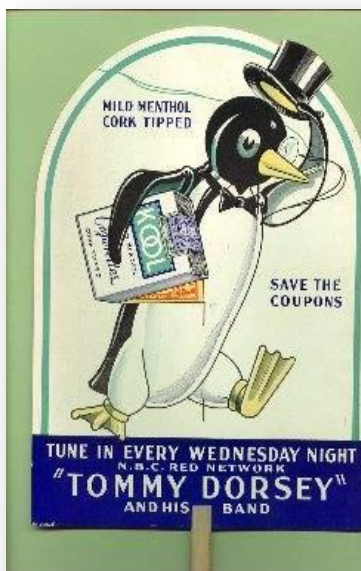


Fig.2: Mascote de publicidade da marca de tabaco Kool.

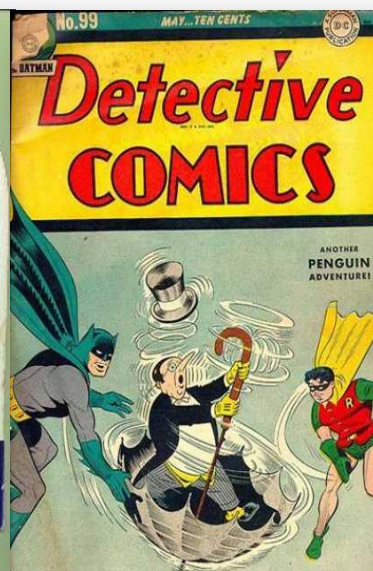


Fig.3: *Detective Comics* nº 99, Maio de 1945.

Oswald Cobblepot, o seu verdadeiro nome, é um indivíduo baixo e gordo, nariz bicudo, conhecido pela sua paixão por pássaros e guardas-chuva. Em criança, já era chamado de Penguin, devido à sua aparência. Era humilhado pelos colegas que constantemente o atacavam com a alcunha que o melindrava. Algumas histórias de banda desenhada contam que Penguin tentou algumas vezes abandonar o nome por que era popular, embora sem sucesso. Educado por uma mãe autoritária e super-protectora, que havia perdido precocemente o marido com uma pneumonia (após ter sido apanhado por uma chuva torrencial), Oswald Cobblepot é obrigado por esta, a trazer sempre um chapéu-de-chuva, para onde quer que vá, para não correr o risco de apanhar chuva e contrair que havia morto o pai. A este objecto, une-se o fraque, a cartola e o monóculo e uma aparência ridícula e desmazelada. A única coisa que parece animar Oswald são os pássaros da loja de animais da mãe. Em adulto, com o desejo de ter uma vida culta e refinada, mas sem querer fazer algum tipo de esforço para o alcançar, Cobblepot reclama a sua alcunha de escola, Penguin, e embarca numa série de assaltos elaborados, tornando-se um transtorno regular na vida de Batman. Mafioso e ladrão, Penguin é dono de um clube nocturno em Gotham City, *Lounge Iceberg*, tolerado por Batman como uma fonte de informação do submundo de Gotham City.

Ao contrário da maior parte dos vilões de Batman, Penguin é um indivíduo

perfeitamente consciente das suas acções. Na banda desenhada, em fase determinada, Penguin regressa ao crime, na tentativa de levar Batman a testemunhar em tribunal, obrigando-o a revelar a sua identidade. Este personagem concorda fornecer informações ao Cavaleiro das Trevas e, como tal, este acaba por tolerar os seus crimes. Este personagem é rico em iconografia, explicada pela sua história de vida: é um indivíduo gordo e de estatura baixa, calvo e de nariz pontiagudo. A sua aparência assemelha-se a um pinguim, o que explica o nome pelo qual foi baptizado pelos colegas em criança. Posteriormente acaba por adoptar a alcunha, que tanto o melindrava, quando decide tornar-se um criminoso e inimigo de Batman. Como mostram as imagens abaixo apresentadas, Penguin está sempre impecavelmente vestido, pelo facto de aspirar pertencer a um estrato social mais elevado: veste um fraque preto, com asas de grilo e gola e banda; as calças são, nesta década, pretas, arroxeadas ou de um tom prata; a camisa é branca e deixa revelar uma barriga fofa e redonda; as luvas são amarelas assim como as meias, divulgadas por umas calças curtas; o laço vermelho ao pescoço está sempre presente. A cartola preta, o guarda-chuva e o monóculo são os mais importantes símbolos da sua iconografia.

Burgess Meredith¹²⁹ foi o actor escolhido para interpretar um dos mais estimados vilões da cidade de Gotham. Para o personagem, é igualmente preservada a imagem da banda desenhada, com ligeiras alterações. Nos anos 60, já nos *comic books* surgiam pequenos apontamentos roxos na roupa de Penguin, com maior incidência nos anos 70, o que distanciava o personagem da sua imagem original. Burgess Meredith veste um fato de casaco preto, asas de grilo, camisa e luvas brancas curtas, sem esquecer a indispensável cartola e laço roxo. Para completar a iconografia do personagem, Penguin não abandona o monóculo, a cigarrilha e o guarda-chuva, tal como na BD.



Fig.4: Penguin, Burgess Meredith na série *Batman*, 1966.



Fig.5: Danny DeVito em *Batman Returns*, 1992.

Penguin faz uma única aparição nos ecrãs de cinema na década de 90: em *Batman Returns*, 1992. Penguin afasta-se do personagem alegre e vivaço, trazido dos *comic books*, surgindo agora terrivelmente deformado - um lunático que cresceu no submundo de Gotham e tenta a aceitação do público, através da mostra fraudulenta de benevolência, tal como Joker havia

feito no filme anterior. Protagonizado por Danny DeVito, esta versão de Penguin é

¹²⁹ Actor norte-americano, Burgess Meredith (1907-1997) tornou-se conhecido pelo seu papel de Penguin na série e filme *Batman* e Mickey Goldmill, o treinador de Rocky Balboa, no filme *Rocky*.

extremamente caricaturada, não só no que diz respeito à imagem, mas identicamente a nível narrativo. O personagem come peixe cru e morde, como um pinguim e o corpo afasta-se da anatomia humana. A própria versão da origem de Penguin é alterada: enquanto que na BD, Cobblepot é criado pela mãe, que o protege, obrigando-o a trazer sempre consigo o guarda-chuva (por causa do seu pai ter morrido de pneumonia), no filme de Schumacher, o personagem nasce deformado e é lançado aos esgotos de Gotham City, rejeitado pelos pais. Trinta anos mais tarde, Oswald transforma-se no terrível vilão. O fraque, oriundo da banda desenhada, permanece, assim como a camisa branca. Embora calvo, o cabelo é mais comprido e sujo, reforçando a orientação para a desfiguração e caricatura. Os acessórios que habituaram o leitor dos *comic books*: a cartola, o monóculo e o chapéu-de-chuva, mantêm-se inalteráveis, mas numa versão levada ao extremo. A maquilhagem desempenha aqui igualmente um papel fundamental: os olhos revelam umas enormes e negras olheiras, a pele é esbranquiçada, os dentes pretos e o nariz pontiagudo, assemelhando-o ao bico de um pinguim.

Two-Face

Três anos após a criação do universo Batman, a DC acrescenta a este último um novo personagem: Harvey Dent. Na *Detective Comics* nº 66, 1942, o novo personagem é, na realidade, Harvey Kent, mas o seu nome é alterado para prevenir eventuais confusões com o universo do Super-Homem, Clark Kent (Greenberger e Manning, 2009, p. 172). Em Agosto de 1942, Two-Face é idealizado por Bob Kane e Bill Finger. No final da década de 80, a sua origem é claramente definida em *Batman Annual* nº 14, pelo escritor Andrew Helfer¹³⁰ e por Chris Sprouse¹³¹, de modo a enfatizar o passado negro e infeliz de Dent. Esta estória é posteriormente revista por Jeph Loeb¹³² e Tim Sale¹³³ na série *Sale's Batman: The Long Halloween*. Na sua autobiografia, Bob Kane admite ter deixado inspirar-se pela obra de Robert Louis

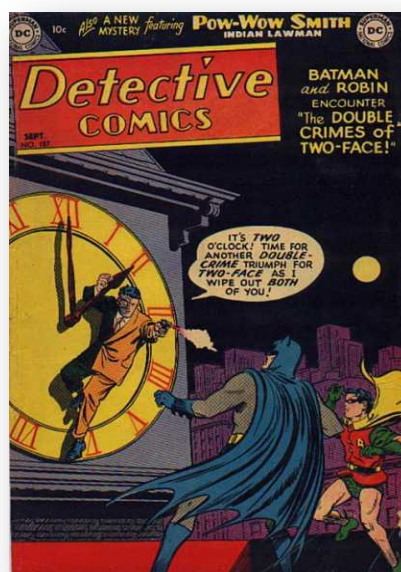


Fig.6: Primeira aparição de Two-Face na capa da *Detective Comics* nº 187, Setembro de 1952.

¹³⁰ Escritor e editor de *comic books*. Andrew Helfer tornou-se conhecido pelo seu trabalho na DC Comics.

¹³¹ Desenhador e ilustrador de banda desenhada. No universo Batman, Chris Sprouse (1966- --) foi o artista escolhido para o primeiro número publicado de *Batman: The Return of Bruce Wayne*, juntamente com o escritor Grant Morrison.

¹³² Produtor e escritor de televisão, cinema e banda desenhada. Dos seus trabalhos em séries fazem parte *Smallville* e *Lost* e no cinema, *Commando* e *Teen Wolf*. Na banda desenhada, Joseph Loeb trabalhou com Batman, Super-Homem, Homem-Aranha, Hulk, entre outros.

¹³³ Tim Sale (1956- --) é um desenhador norte-americano de *comic books*.

Stevenson, *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*¹³⁴, principalmente pelo filme de 1931, *Mr. Jekyll and Mr. Hyde* que havia visto em criança (Kane, 1989, pp. 106-108). Em 1968, na revista *World's Finest Comics* nº 173, Batman assume que Two-Face é um dos inimigos que mais teme.

Tendo sofrido abusos físicos por parte do pai durante toda a infância, Harvey desenvolve um lado negro na sua personalidade. Durante muitos anos, este esconde a raiva e o ódio e torna-se o menino de ouro de Gotham. Aos 26 anos, Harvey é eleito procurador-geral de Gotham e é estrondosamente admirado pelo público, que o apelida de *Apollo*. Batman cedo se apercebe que Harvey é das poucas figuras da autoridade em Gotham que demonstra honestidade e lealdade, promovendo a união dos dois. Os mesmos associam-se ainda a James Gordon, na tentativa de eliminar o crime organizado de Gotham City. No entanto, esta aliança cedo se quebra, quando o impetuoso Sal Maroni¹³⁵ atira ácido para Dent, destruindo metade da sua cara. Quando se depara pela primeira vez com a realidade, a mente de Harvey faz despoletar um novo personagem: Two-Face. Depois do fatídico acidente, a personalidade de Dent fica dividida em duas, totalmente opostas, sofrendo assim de conflitos internos: Two-Face e Harvey Dent são duas personalidades distintas que habitam um mesmo corpo. O vilão opta por seguir o caminho do bem ou do mal, atirando uma moeda ao ar e todas as decisões tomadas são baseadas no resultado de cara ou coroa. Anos mais tarde, alguns escritores associaram a obsessão pela dualidade e pelo destino a indícios de esquizofrenia, personalidade bipolar ou outros distúrbios psíquicos.

No episódio *Batman: Face the Face*, que começa na *Detective Comics* nº 817, é revelado que, devido a um pedido de Batman, Harvey torna-se vigilante de Gotham City. Inicialmente, o personagem fica relutante em aceitar o posto, mas Batman consegue convencê-lo. Depois de um treino intensivo, Harvey assume o cargo e Batman deixa a série. Quando o protagonista regressa, Dent sente-se desnecessário e pouco valorizado, abrindo caminho para o regresso de Two-Face.

Schumacher e MacGregor Scott, realizador e produtor respectivamente, não tiveram dúvidas sobre o actor que deveria interpretar Two-Face em *Batman Forever*. Tommy Lee Jones foi o eleito para representar o papel de um indivíduo com dupla imagem e personalidade. Nos *comics*, o lado esquerdo e direito de Two-Face são, na generalidade, representados como opostos: quer seja através do preto e do branco ou através de cores complementares. Apesar de preservar as

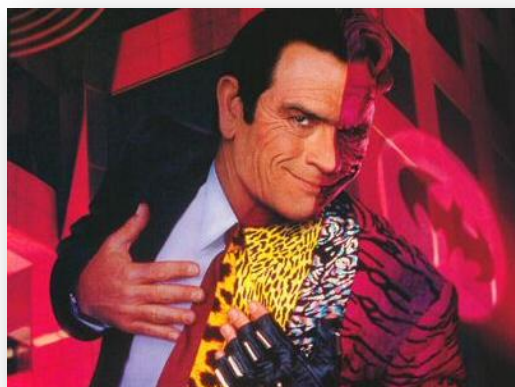


Fig.7: Tommy Lee-Jones em *Batman Forever*, 1995.

¹³⁴ Obra literária escrita pelo escocês Robert Louis Stevenson, inicialmente publicada em 1886. Esta obra conta a história de Gabriel Utterson, um advogado londrino que investiga estranhas ocorrências entre o seu velho amigo, Dr. Henry Jekyll e Mr. Edward Hyde.

¹³⁵ Vincent Salvatore Maroni é um personagem de ficção da DC Comics, inimigo de Batman e aliado de Carmine Falcone. A sua primeira aparição foi em *Detective Comics* nº 42, Agosto de 1942. Salvatore é um dos mafiosos mais poderosos de Gotham City, controlando negócios como o jogo, prostituição e outros.

mesmas peças, nesta obra, a parte afectada adquire uma vertente *wild*, onde os tecidos passam de lisos a padrões de animais variados, desde o “zebra” do *blazer* ao “leopardo” da gravata. As cores são variadas e ligeiramente diferentes das apresentadas pelos *comic books*. Nesta versão, o vilão usa uma luva preta na mão esquerda, peça nunca antes utilizada pela BD.

Riddler

Em 1948, a *Detective Comics* nº 140 apresenta um novo vilão ao universo Batman, idealizado por Bill Finger e Dick Sprang¹³⁶: Riddler. De acordo com a revista *The Question* nº 26, Março de 1989, Edward Nigma não é o verdadeiro nome de Riddler, o vilão altera Nashton para para Edward Nigma para poder ser E.Nigma.

Depois de um professor anunciar um concurso de quebra-cabeças, Edward faz tudo para obter o melhor resultado, à procura da satisfação e glória que conquistaria com a vitória. Este havia invadido a escola durante a noite e treinado o puzzle vezes sem conta, para que, quando chegasse a sua vez, o fizesse no melhor tempo de todos os candidatos do concurso. Como previsto, Edward ganha o concurso e recebe como prémio um livro de puzzles e enigmas. Começa a estudar o tema incessantemente e torna-se um mestre de enigmas. Com a ânsia de novos e maiores desafios e emoções, Edward cria Riddler, assumindo-se como um digno adversário de Batman.



Fig.8: Primeira aparição de Riddler, *Detective Comics* nº 140, capa de Win Mortimer, Outubro de 1948.

Alguns escritores sugerem que a compulsão de Riddler advém do abuso do poder paternal, que sofreu enquanto criança. Depois de um percurso escolar brilhante, o pai, alcoólico, é incapaz de compreender a mentalidade do filho e acusa-o de não o ter conseguido honestamente. Edward passa a infância a tentar conquistar o amor do pai, que apenas demonstra inveja do filho. De certa maneira, esta situação deixou em Edward um forte desejo de comprovar a sua inocência e inteligência, o que acaba por se reflectir numa forte fixação por jogos mentais. Outros autores apontam a vertente louca e criminosa de Edward a um constante anseio por sair do anonimato, que assumia desde criança.

¹³⁶ Considerado um dos mais célebres artistas de Batman da Idade do Ouro, Dick Sprang (1915-2000) cedo se tornou um ilustrador profissional, na área da publicidade. Depois de terminar os estudos, Sprang começou à procura de trabalho em banda desenhada, quando a DC Comics lhe atribuiu a primeira estória Batman, em 1941. Dedicou a sua vida quase inteiramente a este personagem, apesar do seu nome nunca ter sido revelado durante a sua carreira, segundo o contrato assinado com Bob Kane.

O personagem, deslumbrado por puzzles, enigmas e jogos de palavras, é geralmente retratado com um indivíduo eloquente, mas subtil e, apesar de o seu comportamento ser considerado por vezes louco, este é antes o resultado de uma intensa compulsão obsessiva. Ao contrário da maior parte dos arqui-inimigos de Batman, Riddler não se assume com um criminoso assassino psicótico; este é antes um narcisista perigoso e prejudicial. O que mais cativa Edward é intrigar e despistar Batman e a polícia de Gotham, enviando-lhes pistas complexas e enigmáticas. Os seus crimes exibicionistas e ostentosos, que na generalidade não usam a violência, têm o objectivo de enaltecer a sua superioridade intelectual. O vilão não se contenta apenas em matar o seu adversário: monta uma armadilha onde coloca o rival, para ver se este consegue libertar-se. Riddler possui uma extrema perspicácia para formular ou descodificar enigmas, embora não possua nenhuma capacidade sobre-humana. Assume-se como um astuto criminoso, possuindo conhecimentos em engenharia e tecnologia, enfrentando Batman e Robin através de armadilhas mortais, originais e elaboradas. Riddler veste um fato verde, máscara e chapéu de coco. Um ponto de interrogação preto ou roxo é o ícone gráfico do personagem.

O mais inteligente dos vilões do universo Batman, Riddler, foi protagonizado por Frank Gorshin¹³⁷, tendo adoptado duas versões distintas, uma relativa à série de TV, e outra ao filme. A primeira imagem apresentada refere-se ao Riddler da série, mais fiel à imagem que habituou os leitores dos *comic books*. Gorshin usa um fato elástico verde, justo ao corpo, com um grande ponto de interrogação preto ao centro. A diferença entre a BD e a série é que, na primeira, outros pontos de interrogação ornamentam o fato, de dimensões mais pequenas.

Usa ainda um cinto largo, uma máscara lilás e o cabelo muito curto, tal como nos *comics*. As luvas são um apontamento inovador na iconografia do vilão dos anos 40, apesar de nos 70 e 80 já ser bastante frequente. A segunda figura corresponde à segunda versão do personagem, relativa ao filme *Batman* e semelhante à utilizada pela BD na década de 90. Riddler usa agora um fato de calças e *blazer* de gola e banda, igualmente verde, de uma tonalidade mais escura; as luvas permanecem e é adicionado um chapéu coco preto à iconografia original.

Riddler foi o primeiro grande papel do actor Jim Carrey, no filme *Batman Forever*, em 1995. Joel Schumacher quis manter a iconografia do personagem: Carrey veste um fato de corpo inteiro verde, carregado de pontos de interrogação. A máscara verde e, por vezes, o chapéu de coco, já utilizado por Frank Gorshin, na série de 1966, completam a



Fig.9 e 10: Riddler interpretado por Frank Gorshin na série *Batman*, 1966.



Fig.11: Jim Carrey em *Batman Forever*, 1995.

¹³⁷ Actor e comediante norte-americano, Gorshin (1933-2005) participou igualmente em *The Ed Sullivan Show* e *The Tonight Show*.

imagem do vilão. Uma outra versão da imagem de Riddler é apresentada, quando este veste um fato verde-claro, bordado com pedras brilhantes e purpurinas.

Poison Ivy

Poison Ivy ou Pamela Lilian Isley é mais uma inimiga de Batman. Criada por Robert Kanigher¹³⁸ e Sheldon Moldoff¹³⁹, surge pela primeira vez em Batman nº 181, Junho de 1966. A personagem foi parcialmente inspirada em Rappaccini's Daughter¹⁴⁰, de Nathaniel Hawthorne. Isley cedo se isola da sociedade e descobre uma paixão por Botânica e Ecologia. Estuda Botânica com o Professor Jason Woodrue, cientista de renome que vem a tornar-se mais tarde o vilão Floronic Man¹⁴¹. Investigadora no laboratório do professor, na América do Sul, Pamela torna-se mestre em Botânica, o que lhe fornece a habilidade para manipular as pessoas usando as toxinas das plantas e a sua própria corrente sanguínea nas suas actividades enquanto criminosa. Demonstrando incessantemente uma obsessão por Batman, Isley adopta o nome de Poison Ivy e torna-se uma criminosa, na tentativa de chamar a atenção do Cavaleiro das Trevas. No entanto, o seu contínuo esforço não tem qualquer consequência, uma vez que Batman não demonstra nenhum afecto por ela.

As constantes experiências com plantas provocaram em Isley uma overdose de toxinas vegetais, conferindo-lhe imunidade a todos os venenos, vírus, bactérias e fungos, incluindo o veneno de Joker. Esta overdose fez também com que o seu toque se tornasse mortal. Alguns comics representam Isley como uma planta, e apontam uma dependência à luz solar para sobreviver. Apesar de ser muitas vezes representada de pele clara e cabelo vermelho, com o avançar das experiências, Pamela vê a sua pele ficar permanentemente verde. Mais tarde, com uma grande experiência adquirida, Isley tem a capacidade de controlar a sua imagem, e aparenta um ser humano perfeitamente normal, apenas com os olhos e lábios verdes. O seu corpo produz ainda hormonas, que conferem a possibilidade de controlar a mente dos indivíduos, apesar de Batman ser capaz de resistir. A vilã cria as mais potentes toxinas de Gotham City, coloca-as nos seus lábios, e dá beijos venenosos¹⁴² a quem quer atacar, depois de fingir falsos sentimentos e afecto pelas vítimas.

¹³⁸ Escritor e editor de banda desenhada, Kanigher (1915-2002) esteve envolvido nas histórias da Wonder Woman, DC War Comics, Sgt. Rock e Silver Age Flash

¹³⁹ Escritor comic norte-americano, Shelly Moldoff (1920- --) tornou-se conhecido por co-criar alguns personagens da DC, tais como Hawkgirl e Poison Ivy.

¹⁴⁰ Conto/romance escrito pelo norte-americano Nathaniel Hawthorne em 1844. A história passa-se em Pádua, Itália e retrata a vida de uma cientista e apaixonada por plantas, Beatrice e de um jovem estudante que se apaixona por ela, Giovanni. Publicado pela editora Hardback & Paperback, inserido na colecção *Mosses from an Old Mans*.

¹⁴¹ Também conhecido por Plant Master, é um personagem da DC, criado por Gardner Fox e Gil Kane. Surge pela primeira vez em *Atom* nº 1, em 1962, como Jason Woodrue (o seu alter-ego), criado para ser inimigo de Atom. Como Floronic Man só aparece em 1976. No entanto, a sua mais emblemática aparição foi na revista de banda desenhada *Swamp Thing*, escrita por Alan Moore.

¹⁴² *O Beijo da Morte* ou *Kiss of Death* é um filme policial, de 1947, a preto e branco, realizado por Henry Hathaway. Em 1995, Barbet Schroeder realizou um remake do mesmo, protagonizado por David Caruso, Samuel L. Jackson, Nicolas Cage e Helen Hunt.

Catwoman não foi a única personagem feminina do universo Batman a inspirar a moda internacional. Como revela a imagem abaixo apresentada, Poison Ivy foi interpretada pela manequim Coco Rocha, para a edição de Maio de 2008 da Vogue. Este editorial teve como fonte de inspiração a exposição *Superheroes Fashion and Fantasy*, exibida no Metropolitan Museum of Art de 2008. O vestido, tornado estrela da produção fotográfica, é da autoria da designer Nina Ricci com cristais Swarovski. Poison Ivy volta a ser fonte de inspiração para Pilar Rubio, como revela a primeira figura. O editorial contou com um corpete Calippo de Maya Hansen, fotografias de Rebecca Saray e make-up e *styling* de Carmen Montoro. A segunda figura refere-se ao editorial onde a manequim australiana, Christie, deu vida à vilã Poison Ivy, fotografada por Otilee. A produção foi realizada por um estúdio de design e arte australiano, que desempenha trabalhos no ramo da moda, nomeadamente em publicidade, e foi dirigida por Constance Bowles, *styling* e *costume design* de Constance Bowles.



Fig.12: Editorial da Vogue, inspirado em Poison Ivy, Maio de 2008.

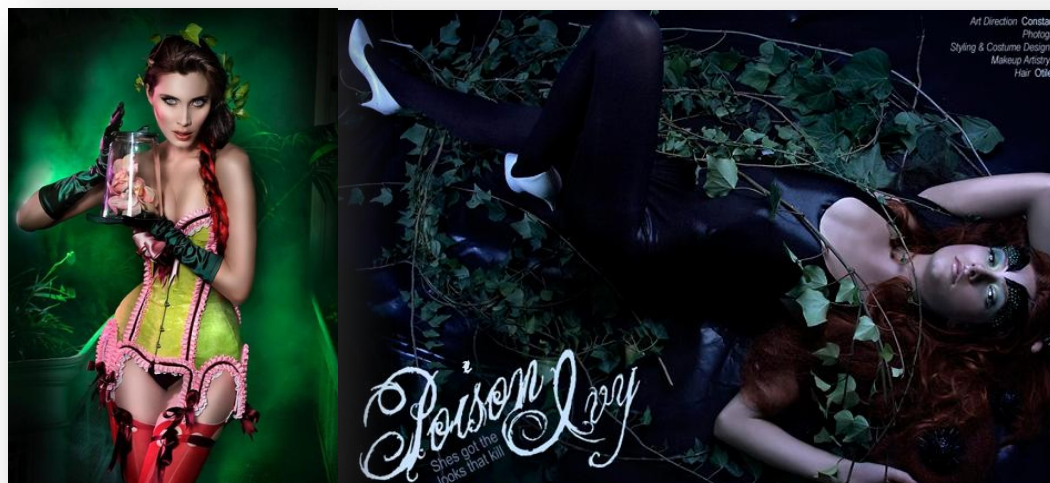


Fig.13: Editorial inspirado em Poison Ivy, fotografias de Rebecca Saray.

Fig.14: Produção fotográfica com fotografias de Otilee.

Glossário

Banda Desenhada – Forma de arte ou meio de comunicação misto que utiliza o desenho e a escrita, com o objectivo de narrar uma história. São, em geral, publicados no formato de revistas, livros ou tiras publicadas em revistas ou jornais. Pode ser executada com grande variedade de materiais e de estilos dependendo da preferência e da imaginação do autor. Contrariamente às belas-artes, que se baseiam na exclusividade de uma criação individual, a banda desenhada moderna está relacionada com a reprodução de massas, especializando-se em fazer com que o máximo de pessoas possíveis entenda uma mensagem ou uma ideia das mais variadas formas.

Batman – Super-herói americano, pertencente à editora DC Comics, nasce em 1932, com ilustrações de Frank Foster, mas só é publicado posteriormente, na revista *Detective Comics* nº 27, em Maio de 1939. É um simples ser humano e mascara-se de morcego para intimidar os seus adversários, de modo a combater o crime e a corrupção na sua cidade natal, Gotham City. Este personagem surge inicialmente na banda desenhada pelas mãos de Bob Kane, mas o seu potencial foi reconhecido, ao longo do tempo, por centenas de artistas, que o fizeram crescer. A sua obra conta hoje, para além da BD, com séries televisivas, *merchandising* e obras cinematográficas de enorme sucesso. Batman tornou-se um ícone reconhecido internacionalmente, cujo universo movimenta milhões de dólares por ano.

Batmobile – Carro de Batman, extremamente veloz, conta sempre com tecnologia de ponta e um design especificamente desenhado para o Homem Morcego. De imagem negra e angulosa, este veículo apresenta variadas versões ao longo do tempo.

Comic Book – Expressão de origem inglesa que designa livros de banda desenhada.

Livro ou revista composta por obras de arte narrativa, muitas vezes acompanhada de diálogo (normalmente em balões de texto) e que inclui frequentemente um breve texto descritivo. Apesar do nome, os *comic books* não têm necessariamente de contar histórias humorísticas.

Comics – Expressão de origem inglesa que designa banda desenhada. (Ver Banda Desenhada).

Gotham City – Cidade fictícia criada para a banda desenhada da DC Comics, onde vive Batman e alguns personagens do seu universo. Apresenta muitas semelhanças com as grandes cidades, onde existem altos índices de criminalidade e corrupção. É uma cidade marcada pelo seu ambiente sombrio e cruel. Diferente da Metrópolis (cidade do Super-Homem), que é desenvolvida e pacífica, Gotham tem um aspecto obscuro, marcado muitas vezes por crime, prostituição, droga, violência e exploração. Devido aos hábitos nocturnos de Batman, as aventuras ocorridas em Gotham passam-se, na sua generalidade, durante a noite.

Joker – Vilão da DC Comics, arqui-inimigo de Batman. Foi criado por Bill Finger e Bob Kane a partir de uma sugestão de Jerry Robinson, aparecendo pela primeira vez em *Batman* nº 1, em 1940. Este psicopata, que se veste de palhaço (cabelos verdes, pele branca, lábios vermelhos) tem o objectivo de perturbar Batman, tendo causado grandes danos quando matou a esposa do comissário Gordon ou quando paralisou a Batgirl. É um dos principais personagens do universo Batman e o mais célebre vilão.

Quadrinhos – Expressão utilizada para designar banda desenhada. Série de desenhos que representam uma história ou uma situação, geralmente dividida em rectângulos sequenciais. Mais frequentemente designado de “histórias aos quadrinhos”.

Filmografia

Para uma melhor percepção da imensidão do universo batmaniano, abaixo apresenta-se uma listagem da filmografia do personagem, que inclui cinema, televisão e jogos de vídeo.

Writer:

1. Untitled Batman Project (2011) (*pre-production*) (characters)
2. "Batman: Black and White" (10 episodes, 2008)
 - Broken Nose (2008) TV episode (character "Batman")
 - Case Study (2008) TV episode (character "Batman")
 - Good Evening, Midnight (2008) TV episode (character "Batman")
 - Here Be Monsters (2008) TV episode (character "Batman")
 - Hide and Seek (2008) TV episode (character "Batman")
 - (5 more)
3. Lego Batman: The Videogame (2008) (VG) (characters) (uncredited)
 - ... aka Lego Batman (USA: short title)
4. Indiana Jones and the Relic of Gotham (2008) (characters)
5. The Dark Knight (2008) (characters)
 - ... aka Batman: The Dark Knight (USA: informal title)
 - ... aka The Dark Knight: The IMAX Experience (USA: IMAX version)
6. Batman: Gotham Knight (2008) (V) (creator: Batman)
 - ... aka Battoman - Gossamu Naito (Japan)
7. "The Batman" (7 episodes, 2004-2006)
 - Gotham's Ultimate Criminal Mastermind (2006) TV episode (comic strip)
 - The Icy Depths (2006) TV episode (comic strip)
 - The Big Chill (2004) TV episode (comic strip)
 - The Man Who Would Be Bat (2004) TV episode (comic strip)
 - Traction (2004) TV episode (comic strip)
 - (2 more)
8. Catwoman: The Diamond Exchange (2006) (characters)
9. "Teen Titans" (8 episodes, 2003-2006)
 - Calling All Titans (2006) TV episode (character: Robin)
 - Bunny Raven or How to Make a Titananimal Disappear (2005) TV episode (character "Robin")
 - Can I Keep Him? (2004) TV episode (character "Robin")
 - Wavelength (2004) TV episode (character: Robin)
 - Haunted (2004) TV episode (character: Robin)
 - (3 more)
10. The Batman vs Dracula: The Animated Movie (2005) (V) (Batman characters)
11. Batman Begins (2005) (VG) (characters)
12. Batman Begins (2005) (characters)
 - ... aka Batman Begins: The IMAX Experience (USA: IMAX version)
13. World's Finest (2004) (characters)
14. Grayson (2004) (characters)
15. Catwoman (2004) (characters)
16. "Justice League" (8 episodes, 2003-2004)
 - ... aka JL (USA: promotional abbreviation)
 - ... aka Justice League Unlimited (USA: third season title)
 - Starcrossed: Part 1 (2004) TV episode (characters)
 - Starcrossed: Part 2 (2004) TV episode (character: Batman)

- Wild Cards: Part 1 (2003) TV episode (characters)
- A Better World: Part 1 (2003) TV episode (characters)
- A Better World: Part 2 (2003) TV episode (characters)
- (3 more)
- 17. Dark Justice (2003) (character: Batman)
- ... aka Batman: Dark Justice (USA: promotional title)
- 18. Batman: Mystery of the Batwoman (2003) (V) (characters)
- 19. Batman: Rise of Sin Tzu (2003) (VG) (characters)
- 20. Batman: Dead End (2003) (characters: Batman) (uncredited)
- 21. Batman: Dark Tomorrow (2003) (VG) (creator: Batman)
- 22. The Death of Batman (2003) (characters)
- 23. "Birds of Prey" (2002) TV series (unknown episodes)
- ... aka BOP (USA: promotional abbreviation)
- 24. Batman: Vengeance (2001) (VG) (characters)
- 25. Batman: Gotham City Racer (2001) (VG) (characters)
- 26. Batman: Chaos in Gotham (2001) (VG) (characters)
- 27. Batman Beyond: Return of the Joker (2000) (V) (creator: Batman)
- ... aka Batman of the Future: Return of the Joker (Europe: English title: cut version)
- ... aka Batman of the Future: Return on the Joker (UK: TV title)
- ... aka Return of the Joker (USA: informal English title)
- 28. Batman Beyond (2000) (VG) (characters)
- ... aka Batman Beyond: Return of the Joker (USA: alternative title)
- 29. Batman Beyond: The Movie (1999) (TV) (characters)
- 30. "Superman" (5 episodes, 1997-1999)
- ... aka Superman: The Animated Series (USA: informal alternative title)
- Demon Reborn (1999) TV episode (creator: Batman)
- Knight Time (1998) TV episode (creator: Batman)
- World's Finest: Part 1 (1997) TV episode (creator: Batman, The Joker)
- World's Finest: Part 2 (1997) TV episode (creator: Batman)
- World's Finest: Part 3 (1997) TV episode (creator: Batman)
- 31. "Batman Beyond" (1999) TV series (unknown episodes)
- ... aka Batman of the Future (Europe: English title) (UK)
- 32. "The New Batman Adventures" (13 episodes, 1997-1998)
- ... aka Batman: The Animated Series Volume Four (USA: DVD box title)
- Old Wounds (1998) TV episode (creator: "Batman")
- Animal Act (1998) TV episode (creator: "Batman")
- Cult of the Cat (1998) TV episode (creator: Batman)
- Critters (1998) TV episode (creator: "Batman")
- The Ultimate Thrill (1998) TV episode (creator: Batman)
- (8 more)
- 33. The Batman Superman Movie: World's Finest (1998) (TV) (characters: Batman, The Joker)
- ... aka Batman/Superman Adventures: World's Finest (USA: alternative title)
- 34. Batman & Robin (1998) (VG) (characters)
- 35. SubZero (1998) (V) (creator: Batman)
- ... aka Batman & Mr. Freeze: SubZero (USA: promotional title)
- ... aka Subzero (USA: alternative title)
- 36. Batman & Robin (1997) (Batman characters)
- 37. Batman Forever: The Arcade Game (1996) (VG) (characters)
- 38. Batman Forever (1995) (characters)
- 39. Batman: Mask of the Phantasm (1993) (comic book & characters)
- ... aka Batman: Mask of the Phantasm: The Animated Movie (USA: promotional title)
- ... aka Batman: The Animated Movie
- ... aka Batman: The Animated Movie - Mask of the Phantasm (USA: promotional title)

- ... aka Mask of the Phantasm: Batman the Animated Movie (USA: poster title)
- 40. Alyas Batman en Robin (1993) (characters) (uncredited)
- 41. "Batman" (3 episodes, 1992)
- ... aka Batman: The Animated Series (USA: promotional title)
- ... aka The Adventures of Batman & Robin (USA: third season title)
 - It's Never Too Late (1992) TV episode (characters)
 - Feat of Clay: Part 2 (1992) TV episode (characters)
 - Feat of Clay: Part 1 (1992) TV episode (characters)
- 42. Batman Returns (1992) (Batman characters)
- 43. Batman Returns (1992) (VG) (characters)
- 44. Batman: Revenge of the Joker (1992) (VG) (characters)
- 45. Holy Batmania (1989) (V) (Batman creator)
- 46. Batman (1989) (Batman characters)
- 47. Batman (1989) (VG) (characters)
- 48. Batman: The Caped Crusader (1988) (VG) (characters)
- 49. "The World's Greatest SuperFriends" (1979) TV series (unknown episodes)
- ... aka SuperFriends IV (USA: short title)
- 50. "Legends of the Superheroes" (1979) TV series (characters: Batman, Robin, Riddler) (uncredited)
- 51. "Challenge of the SuperFriends" (1978) TV series (unknown episodes)
- 52. "The New Adventures of Batman" (1977) TV series (unknown episodes)
- ... aka The Batman/Tarzan Adventure Hour (USA: rerun title)
- 53. The Three Stooges Follies (1974) (comics)
- 54. "The Batman/Superman Hour" (1968) TV series (unknown episodes)
- ... aka The Adventures of Batman (USA: rerun title)
- 55. "Batman" (109 episodes, 1966-1968)
 - The Entrancing Dr. Cassandra (1968) TV episode (characters)
 - Louie's Lethal Lilac Time (1968) TV episode (characters)
 - The Ogg Couple (1967) TV episode (characters)
 - The Bloody Tower (1967) TV episode (characters)
 - The Foggiest Notion (1967) TV episode (characters)
 (104 more)
- 56. Batman Fights Dracula (1967) (Batman character) (uncredited)
- ... aka Baty and Roby Against Crime (Philippines: English title)
- 57. Caprice (1967) (characters)
- 58. Batgirl (1967) (TV) (characters)
- 59. "Cool McCool" (1966) TV series (creator)
- 60. Batman (1966) (characters)
- ... aka Batman: The Movie (USA: video box title)
- 61. James Batman (1966) (character) (uncredited)
- 62. "Courageous Cat and Minute Mouse" (1960) TV series (character)
- 63. Batman and Robin (1949) (comics)
- ... aka The Adventures of Batman and Robin
- ... aka The New Adventures of Batman and Robin
- 64. Batman (1943) (character)
- ... aka An Evening with Batman and Robin (USA: reissue title)
- ... aka The Batman (USA: poster title)

The Armored Body

(Exposição *Fashion and Fantasy* –Metropolitan Museum)

A exposição *Fashion and Fantasy*, que decorreu em 2008, no Metropolitan Museum, assim como a temática desta dissertação, o mundo da moda e dos super-heróis. Desta forma, a mesma foi referida neste projecto de investigação e tornou-se bastante relevante no capítulo 3: Influência do Batman no Design de Moda. A exposição expunha conceitos distintos, nos quais o Homem Morcego se incluiu no abaixo apresentado: *The Armored Body*.

The two primary paradigms of superherodom are the superpowered superhero, epitomized by Superman, and the non-superpowered superhero, embodied by Batman. Batman was the first of his breed, debuting eleven months after the Man of Steel in Detective Comics No. 27, May 1939. Created by writer Bill Finger and artist Bob Kane, he was a synthesis of several pop-culture characters, including the Bat, Zorro, Dracula, Dick Tracy, Robin Hood, Sherlock Holmes, the Shadow, and the Phantom. While non-superpowered, Batman honed his mind and trained his body, becoming a self-made fighting machine. He was also armored with an ever expanding arsenal of specialized crime-fighting gadgetry, typically sharing a bat motif. Over the years Batman's costume has come to integrate a number of protective mechanisms, such as bulletproof padding, primarily positioned around the bat symbol on his chest. The basic components, which were styled after Superman's, have remained virtually unchanged: unitard, trunks, gloves, boots, cowl, belt, and cape, the latter of which was inspired by Leonardo da Vinci's drawings of an ornithopter. Both its color and design speak elegantly of night, fear, and the supernatural, as well as stealth, surprise, and concealment. Indeed, the costume's primary function is camouflage, shrouding the Caped Crusader in the darkness and deception of the night. The concept of the armored body reaches its apogee in the figure of Iron Man, another non-superpowered superhero. Created by writers Stan Lee and Larry Lieber and artists Don Heck and Jack Kirby, he made his first appearance in Tales of Suspense No. 39, March 1963. The product of the Cold War, and specifically the Vietnam War, Iron Man's costume, like so many superheroes, is directly linked with his origin. Tony Stark, munitions manufacturer and inventor, is captured by the Viet Cong and builds a suit of armor from scrap iron to escape. Over the next few issues, the armor is redesigned, initially as a golden version of the original, and then as the red-and-gold armor that has become the character's trademark. Transforming Tony Stark into a machine, the armor, quite literally, embodies his power. Like Batman, Iron Man serves as an effective metaphor for paranoia, but also as a metaphor for the quickly disappearing distance between the body and technology. Both these metaphors find resonance in the work of Thierry Mugler, Dolce & Gabbana, Pierre Cardin, Nicolas Ghesquiere, Rudi Gernreich, and Gareth Pugh, whose work invokes a heightened awareness of the frailties of the flesh. Meat and metal, skin and chromium coalesce to create a hybrid iconography of the body, as if poised in mid-transformation between human and machine.

Extras sobre o *Batsuit* – *Batman Begins*

Segue os testemunhos dos principais trabalhadores de *Batman Begins*, tais como o realizador, Christopher Nolan, a costume designer, Lindy Hemming ou o próprio actor que interpreta o papel do protagonista, Christian Bale, acerca do *Batsuit* produzido para o filme. Algumas das expressões dos artistas, foram utilizadas na dissertação apresentada, sob a forma de citações e transcrições.

CHRISTOPHER NOLAN – REALIZADOR/ CO-ARGUMENTISTA - *BATMAN BEGINS* – “Quando analisamos realisticamente a ideia do porquê de Bruce Wayne se mascarar de morcego, a melhor explicação oferecida pela BD é a ideia de ele usar o medo contra os que utilizam o medo. Quando procura o símbolo mais atemorizador que lhe ocorre, gravita naturalmente para aquilo que mais o assustava, em criança. Essencialmente, Bruce Wayne torna-se o seu próprio maior medo. O fato tem de ser assustador ou não fará sentido. Para ser intimidante e imponente, tinha de ter um sentido de função que conferisse alguma credibilidade ao facto de BW vestir aquele fato extraordinário. A teatralidade e a ilusão são agentes poderosos. Tem de se tornar em mais do que um homem a mente do seu opositor. Mas quis combinar isso com um design que incorporasse as qualidades mais operativas, animais e orgânicas do fato.”

LINDY HEMMING – FIGURINISTA/ *COSTUME DESIGNER* - “O Chris queria que as pernas fossem mais flexíveis, para ele poder ajoelhar-se quando necessário. E queria também que o Christian pudesse mexer mais a cabeça, e não fazer o movimento de super-herói, em que vira os ombros e a cabeça ao mesmo tempo.

GRAHAM CHURCHYARD – SUPERVISOR DE EFEITOS ESPECIAIS DO FATO – “As últimas versões do fato tinham um visual muito industrial, quase como tendo sido feito por uma máquina. O Chris, com a Lindy, o Julian e o Dan a esculpir, devolveram-lhe a figura humana.” Tivemos a ideia de o fazer como uma espécie de fato de combate!”

MORGAN FREEMAN – “Fato de sobrevivência em Nomex para a Infantaria avançada.”

LINDY- “Tinha um interior de alta tecnologia misturado com um fato de mergulho. Isso explicaria o facto de se colar ao corpo e de ter um aspecto tão giro e sensual. Viram o aspecto interior do fato São placas de fibra de carbono. Protegem o corpo de descer abaixo de uma certa temperatura. Ele vai para a oficina e decide pulverizá-lo com látex preto, o que elimina a acção de calor. Se usássemos óculos de visão nocturna, que detectam o calor corporal, isso impedir-nos-ia de o ver. Enquanto ele o vai trabalhando, vemos como o desenvolve até chegar ao fato preto de Batman. (*Batman Begins*).

CHRISTIAN BALE – ACTOR - “Enquanto estava a ser feito para mim, passei por vários processos interessantes em que foram feitos moldes do meu corpo inteiro.”

GRAHAM CHURCHYARD - “É depois feito um Christian Bale de gesso a partir do molde. Depois de aprovado o molde, é desmantelado e são feitos moldes das diferentes partes do fato. O capuz, o tronco, as pernas, todos foram esculpidos individualmente a partir daquela peça única original. Tornar a esponja tão negra quanto possível foi um problema, pois diminui a durabilidade. Não pintamos a esponja. A esponja é mesmo assim. Depois de injectados os moldes, são cozidos num grande forno. Depois são tirados os moldes. Estão molhados, Uma forma muito eficiente é fazê-los passar por uma prensa de roupa vitoriana para extrair a água. A peça é retirada e seca. Depois ficam prontas para aparar. O molde não

produz um efeito como o dos cortadores de biscoitos. Há juntas, zonas de desperdício nas bordas da esponja, que têm de ser paradas, antes de serem coladas ao fato. São aparadas de forma muito paciente por pessoas talentosas. Tem de parecer ter sido cortado a laser, e não à mão. Não é a coisa mais confortável de usar. É látex de esponja. É quente. Mas no primeiro dia de filmagens, o Christian conseguiu usá-lo o dia inteiro, incluindo a capa e as luvas. Não quis tirá-los, por isso creio que o nível de conforto também melhorou um pouco”

GRAHAM CHURCHYARD - “o capuz, em si, é muito expressivo. A ira deste homem é perceptível através da máscara. Mais do que ser apenas uma máscara, revela o seu carácter. “

LINDY HEMMING- “Adoro a sensibilidade da máscara. Sentem-se as mudanças de expressão dele sob a máscara.”

CHRISTIAN BALE – “Ficamos com um pescoço enorme, como uma pantera. Ficamos com aspecto de fera, como se estivéssemos sempre prontos a atacar alguém.

GARY OLDMAN – ACTOR JIM GORDON – “Fiquei surpreendido com quão intimidante se torna e o quanto o transfigura. Ele encarnou outra personagem. Quando enfrenta um indivíduo que quer derrubar, deixa de ser humano. “

CHRISTIAN BALE - “Naturalmente, após seis meses de filmagens, há uma espécie de amor/ódio com a coisa, porque aquilo faz dores de cabeça. E digo a mim mesmo: “Usa-a”. O tipo tem de ter um ar feroz. Quando nos dói a cabeça ficamos com ar feroz. Não temos tempo para ninguém, ficamos impacientes. Por isso, digo a mim mesmo: “Usa-a”. E aguentei-a. Isto é uma honra, na verdade poder usar isto. “

DAVID S. GOYER – CO-WRITER – CO-ARGUMENTISTA - “Nos livros de BD, a capa esvoaça. Vemo-lo agachado como uma gárgula à beira de um edifício e a capa encapela-se e esvoaça à volta dele. “

LINDY HEMMING – “O Chris queria o romantismo das capas dos livros de BD. Por isso, tinham de ser maleáveis e capazes de esvoaçar ao vento.”

GRAHAM CHURCHYARD – “Fizemos um protótipo usando veludo. Depressa desistimos do veludo, porque ficava encharcado e tornava-se demasiado pesado. Por isso, inventámos um tecido. “

LINDY HEMMING – “Que é a mais fina seda de pára-quedas, um nylon portanto. É à prova de água e, depois estofámo-lo com lã, ou seja, foram-lhe injectados pelinhos minúsculos, de modo a ficar a parecer veludo. Portanto, tem o aspecto de animal na parte de fora, a natureza à prova de água e a leveza, para poder esvoaçar. “

DAVID S. GOYER – “Fiz muita pesquisa junto do departamento da Defesa, Fazem experiências com algo chamado “tecido de memória”, É muito suave e maleável, mas quando lhe é aplicada uma corrente eléctrica, adquire uma forma rígida.”

DAVID S. GOYER - “Ele usa a capa e a máscara para criar um símbolo que as pessoas de Gotham respeitam e temem.”

CHRISTOPHER NOLAN - “Um homem de carne e osso pode ser derrotado, pode ser destruído. Enquanto um símbolo pode transcender a ideia de ser apenas um homem.

2005 Warner Bros. Entertainment Inc. “Batman and all related characters and elements are trademark of DC COMICS”

Anexo 2

Auscultação de Painel de Especialistas

No final dos anexos encontra-se o cd com a filmagem integral da Auscultação de Painel de Especialistas, realizada a 9 de Julho de 2010, pelas 10h30, na Faculdade de Arquitectura da UTL.

Auscultação de Painel de Especialistas

No âmbito da dissertação de Mestrado:

Batman: A Evolução da imagem de um herói Sete décadas de história e de estórias:

De forma a validar as conclusões propostas e analisar se correspondem à hipótese inicialmente lançada, torna-se relevante promover uma auscultação de um painel de destacados peritos nas várias áreas abrangidas pela dissertação – e que passam pela Moda, Desenho e Ilustração, Banda Desenhada e Cinema.

Esta sessão teve lugar na Faculdade de Arquitectura da Universidade Técnica de Lisboa, no dia 9 de Julho de 2010, pelas 10 horas e contou com a presença de: Gabriela Carvalho, Gianni Montagna, João Catarino, João Lemos, Joana Amaral Cardoso e Michele Santos. Abaixo apresentam-se as suas apreciações, sugestões e críticas lançadas pelos membros do painel auscultado¹⁴³ (por ordem alfabética), após uma apresentação ao tema da dissertação.

Gabriela Carvalho – “O Batman é um herói ideal. Depois ao nível da moda, o fato que lhe é atribuído é, em primeiro lugar ele é uma pessoa conhecida, ou pelo menos tem imposição de estatuto social que o poderia torná-lo conhecida e portanto a máscara é importante, porque tem o poder de tapar o rosto, deixa-o com o à vontade para ver o que se passa e cria no fundo a imagem de um morcego: não é só a capa, mas a própria máscara que ele tem, com aquelas orelhas, e isto faz parte também de outro tipo de moda, que vai surgir nos chapéus para crianças, com as orelhinhas espetadas. Se reparares bem, em algumas pinturas da Pop Art, isso encontra-se muito também nos disfarces de circo. É natural, porque há uma proximidade, uma comunhão, que as pessoas sentem ou gostariam de sentir com o super-herói que é adorado por toda a gente. Os tecidos são finos, porque era na altura o que se usava, mas também porque ele tem a possibilidade de mudar depressa de traje para cumprir a sua missão. Agora voltamos ao imaginário colectivo, o morcego voa, de uma forma quase de ave de rapina, com força, o Batman é importante que seja Batman e a capa, no fundo, tem atribuído o sentido de voo rasante, mas o sentido que soluciona, portanto lá estamos nós outra vez no imaginário. Eu acho que há mais evolução do que adaptação, porque o Batman tem sempre a mesma figura. Há uma evolução nos elementos e nos materiais dos seus fatos, mas não penso que haja uma readaptação. Isto é uma questão também de significado de palavras, nesta altura eu penso que há uma evolução. Ele passa de 1940 com uns têxteis que são naturais, para 2000 com têxteis artificiais, aquela escultura que ele tem, dá uma ideia de armadura e antigamente ele não tinha armadura nenhuma, o corpo dele estava ali com o peito aberto e depois passa a ter uma armadura, que é a evolução natural da sociedade. Mesmo nos anos 70 e 80, o facto de ele usar uma armadura que continua a ser de tecido, dá-nos já a ideia de um astronauta, portanto há uma evolução natural da sociedade que reflecte a imagem do Batman. E a própria banda desenhada vai criar esta evolução ao nível da moda. É evidente que se a banda desenhada dos anos 70

¹⁴³ Ver, no final da dissertação, o cd com a filmagem integral da Auscultação de destacados peritos.

continuar a desenhar as pessoas como elas eram nos anos 40, ninguém lhes vai pegar porque vão achar que é antigo. É a ideia natural que se tem é pegar numa banda desenhada que se compra e dar qualidade, porque se reconhece de imediato os trajes. Eu penso que o trabalho está muito bem gizado e que na realidade o Batman influencia e é influenciado, aliás tu dizes isso muito bem, e que pode servir de mote porque ele faz parte do nosso imaginário que não é o imaginário infantil, mas sim social. Ele começou a ser uma banda desenhada de super-heróis, depois já com um certo terror que se afasta das crianças, e agora aproxima-se outra vez porque o terror está na moda, e a criança e o universo infantil é povoado de terrores, tanto de terrores do dia-a-dia como dos terrores que vêm da banda desenhada. Portanto, o Batman pode ser um mote para várias colecções de moda, neste caso que estão bem imbuídas de todo o imaginário social faz parte do dia-a-dia, da situação comezinha. Penso que o trabalho está muito bem gizado, em princípio não vi assim nenhum problema, mas só estou a acrescentar mais coisas e puxei os meus comentários para a minha área que é a da Psicologia.

Rita Camponez – “Muito obrigada, achei muito interessante aquilo que disse em primeiro lugar, o paralelismo que fez entre a simbologia do morcego enquanto animal, negro, obscuro, com uma época conturbada pela Guerra, problemas económicos, culturais, sociais, etc. Em segundo lugar, achei engraçado ter falado nos tecidos fininhos que se usavam ao início e apesar disso, na banda desenhada, tudo já era relatado como se fosse a armadura de hoje em dia, com poderes anti-balas, entre outras tecnologias.”

Gabriela Carvalho – “Na realidade, os anos 30 e 40, são os anos da ficção científica, ou da antecipação científica.”

Rita Camponez – “E essa ficção científica vai entrar com muita força nas estórias, principalmente nos anos 40/50. As capas foram povoadas de animais monstruosos, *aliens*, como se fossem outros autores a desenharem naquele período.”

Gabriela Carvalho – “Não há ficção científica, há antecipação científica, porque todos os livros, e eu posso falar disso, porque acho que sou uma das raras pessoas em Portugal que tem a colecção Argonauta neste mundo, deste 1919 até agora, livros que eu li quando tinha 10/11/12 anos, são livros de crianças, há antecipação científica, não há ficção científica, o que é extraordinário. Há um livro desta colecção que prevê a chegada do Homem à Lua, coisa que se achava impensável, e no entanto, nós sentámo-nos todos em frente à televisão para ver o Homem a chegar à Lua. O que é muito interessante é que estes super-heróis são uma forma de exacerbar uma vontade que a humanidade tem de fazer mais alguma coisa que não consegue explicar. Falando novamente em Psicologia, nós temos 83% do nosso cérebro que não funciona, está no nimbo do consciente e do subconsciente, nós temos aqui presente 17% a funcionar. Aqueles 83% são de energia potencial que nós não sabemos utilizar e essa energia potencial é a energia que os escritores vão buscar para criar os “Super-Homens”, a vivência, a proposta de ajudar as pessoas de forma energética, como têm tantos super-heróis. E a criação destes super-heróis é o criar, não só para as crianças, mas para todos nós, a possibilidade de nos revermos, de nos sublimarmos, na produção ou do bem ou do mal, o que interessa é fazer qualquer coisa que os outros não fazem. Vocês reparem que começamos com o Super-Homem, depois o Batman e depois todos os outros e que depois chegamos ao ridículo da ficção científica, que é os animais criarem, em consciência de homens as “Tartarugas Ninjas”. A tartaruga é o animal de estimação que as crianças têm em casa, e de repente imagina o que era se as tartarugas se revoltassem todas, usassem uma armadura, um escudo e fossem ninjas... Eram assassinas, ainda por cima em grupo, não podem estar sozinhas porque são animais. Isto é uma

sublimação daquilo que as crianças não podem fazer sozinhas e daqueles que escrevem também.”

Rita Camponez – “Eu, realmente, acho que há uma evolução, não só na banda desenhada mas em todos os meios em que Batman esteve presente. Quando eu falo em readaptação: os artistas deixam passar para o papel e reflectir as suas orientações, aquilo que são na realidade, por exemplo no cinema quando assistimos aos filmes do Joel Schumacher, em que há uma atmosfera um pouco carnavalesca, eu acho que ele simplesmente deixou expressar e influenciar-se pela sua personalidade. Ou outro exemplo na banda desenhada, no livro *Black & White*, que contou com histórias de variados autores, é muito interessante verificar que são todos dos anos 80 e 90 e todos tão diferentes, apesar manterem o preto e branco. São olhares diferentes sobre o mesmo personagem, mas na realidade acho que há evolução.”

Gianni Montagna – “Para mim, o Batman não é uma personagem normal, é um ícone que as pessoas olham como uma referência. Existe aqui uma necessidade de contribuir na sua própria era, na sua própria época. Vimos nas suas imagens, que há efectivamente uma evolução e transformação entre as várias épocas. Eu vejo também uma grande adaptação, do ponto de vista tecnológico, há possibilidade de utilizar novas técnicas, que influenciam o grafismo da banda desenhada, neste caso, mas também a possibilidade de produzir materiais diferentes, possibilidade de criar fatos diferentes, possibilidade de servir como inspiração para designers e o contrário, porque eu acho que isto é uma troca bem clara e directa entre a banda desenhada, enquanto personagem e depois o cinema e aí é cada vez mais claro a diferença que existe em termos de materiais. E obviamente também a evolução das personagens, como é o caso do Joker, em que efectivamente há uma adaptação da personagem em 2008 ao momento que estamos a viver, e que parece que estamos numa era em que cada vez mais as coisas acontecem, sem as pessoas darem conta, e em que as pessoas já podem trabalhar sem saírem de casa e isto pode ser interpretado de uma maneira, não digo mais obscura, mas mais na sombra. Não tenho dúvidas que o Batman e outros super-heróis, não são só uma questão de moda, mas fazem parte do imaginário colectivo e aqui quando falamos em moda, falamos do traje, do fato em si, de sociedade e costumes e é isto mesmo que eles reflectem. Mesmo a história que eles contam, neste momento são bastante mais evoluídas, não sei se me estou a expressar bem, do que nos anos 40 ou 50, que eram mais básicas e simples, também porque a própria sociedade evoluiu bastante, porque há uma aproximação muito grande daquilo que é a personagem e da sociedade. Entramos também uma questão de faixa de mercado, tem que se produzir, tem que se vender. Quando falamos num ambiente que é sensações e sentimentos, a venda nestes casos é assegurada, desde as novelas aos *talk shows*, temos a possibilidade de passar grande parte do dia a metermo-nos na vida dos outros. E por isso, tudo o que é sensacionalista, tudo o que é exterior a nós, podemos incluir no nosso dia-a-dia e isso atrai-nos. Do ponto de vista tecnológico, consigo fazer uma analogia com o meu trabalho de Doutoramento, de vestuário inteligente, com sensores, etc, há possibilidade de prolongamento do corpo para a própria personalidade, pela escolha das acções que nós podemos fazer. Estas histórias do Batman têm este lado fantástico, mas ao mesmo tempo não estão assim tão distantes da pessoa que possa comprar banda desenhada, há uma ligação que obriga e desperta curiosidade.”

João Catarino – “Eu vou confessar que não sou um entendedor nos super-heróis. Cresci com o Tintin, com a cultura pop e da banda desenhada franco-belga e toda a minha infância foi a acompanhar as histórias e revistas do Tintin. Os super-heróis eram um capítulo

à parte: de facto já haviam muitas revistas, mas a minha geração não acompanha as revistas dos super-heróis, com referências dos Estados Unidos. Só depois do 25 de Abril, nomeadamente nos anos 80, é que se valoriza bastante essa banda desenhada dos *comics* americanos, em que são novamente valorizados. Não sei se novamente, penso que se calhar até se pela primeira vez, porque a acompanhar um bocadinho do que é a história da banda desenhada em Portugal, do tempo do Stuart Carvalhais, do tempo da República até aos anos 80, não há uma presença muito forte, em termos de expressão, comparativamente aos outros países, como a cultura americana. Repara que até ao 25 de Abril, nunca foi de bom ânimo recuperar, no auge da nossa ditadura, os elementos e as referências que vinham dos Estados Unidos. Nós não tínhamos sequer Coca-Cola. Cresci com aquela coisa mais ingénua de que o homem é o homem terreno, é o homem do dia-a-dia, que pode de alguma maneira ser um herói, mas não é um herói sobrenatural, que pertencesse a outra esfera que não fosse a terrena. Em termos de desenho, é um bocadinho do que vi da tua mostra que foi muito bem-feita, de maneira sucinta e rápida como apresentaste e tocaste no essencial, em que comparaste imagens dos anos 30 até agora ao ano 2000, é engraçado ver que, em termos formais e visuais, a coisa não mudou muito, porque eventualmente não se poderia sair muito do grafismo Batman ou de outro super-herói por uma questão de identidade e de respeito. Começa-se com cores planas, com altos contrastes, com uma maneira de desenhar, de forma a que se pudesse facilmente e de forma muito económica ser reproduzida. Em 1939, está a rebentar a guerra, não só pelo facto de haver poucos recursos e também pelos próprios meios, não havia sequer *offset*, portanto as cores eram cores directas ou selecção ou sobreposição de cores. A grande base de trabalho era o preto e branco, tal como era no Tarzan, de Foster, antes de haver a cor, segue um tipo de registo muito parecido que é o realista apoiado numa mão muito treinada com pincel e com aparo e repara que isto é uma coisa feita massivamente, por equipas, e o desenho tem todos esses tiques, clichés, os tracinhos da banda desenhadas e uma forma de traçar de uma indústria. Obviamente que é uma peça de autor, mas que segue uma determinada norma gráfica e depois introduz-se a cor, mas de forma a que a tecnologia permitisse imprimir de forma fácil, económica e com os recursos que havia. Depois quando se passa para a era do *offset*, é engraçado nos anos 60, não muda muito, continuamos a perceber que as cores são planas, que não há recursos a esbatimentos ou a *dégradés*, pode haver aqui ou acolá mas não é uma coisa que se note em termos de expressão e depois é engraçado ver que nos anos 80/90, quando há todos os recursos, e não há restrições económicas, quando a era do *offset* quase permite que seja mais barato trabalhar a cores do que a preto e branco, em termos gráficos, num apanhado visual repentino, não se notam muitas diferenças. Creio eu que há uma necessidade de manter uma identidade gráfica, que nos direcione e identifique imediatamente numa banca de jornais ou *fanzines*, que ali está o Batman ou ali está o Super-Homem ou outro super-herói. Não se entrou num barroquismo total de utilização de *dégradés* e com grande explosão de cor. Agora se de facto de virmos à lupa, percebemos que há a utilização de novos recursos tecnológicos de produção e possibilidades de utilização de cor, mas é uma coisa que não é visível num primeiro olhar. Nota-se muito mais, aquilo que chamaste a atenção, as diferenças das roupas, dos cenários, da própria arquitectura, dos carros, e sobretudo onde se nota a grande diferença formal é no cinema e não na banda desenhada, onde visivelmente os fatos são diferentes, muito mais agressivos. Não há aquela ingenuidade dos fatos da BD, dos primeiros filmes de ficção científica, como aqueles "maillotzinhos". De facto, no cinema, deu-se largas à imaginação da figura do Batman e que imediatamente influenciou as produções de moda, mais no sentido de decoração do que

propriamente em termos de consistência. Repara que os exemplos que mostraste, onde há visivelmente influências claras do Batman na moda, nomeadamente nos desfiles, não podemos falar na moda de rua, a não ser os barretinhos dos anos 60, que são coisas mais aplicadas às crianças, onde até se calhar se não fossem detectadas pelos especialistas, nem se percebia que aquilo se calhar tinha a ver com o Batman, mas em termos dos desfiles de moda, a partir de 1998 até aos anos 2000, que foi o que tu mostraste, é visivelmente uma referência do cinema e que serve também para vender a máquina do cinema. O cinema entra em grande declínio nos anos 70 e teve que recorrer e que ainda hoje recorre, (andamos a pôr outra vez os óculos 3D para ver se o cinema não acaba de vez) a uma máquina promocional brutal para vender cinema e a moda também entra nesse discurso. É muito mais o Batman a absorver os fenómenos da transformação da moda e da cultura ao longo das décadas, do que propriamente a importância que tem o Batman no mundo da moda que é muito mais num sentido quase que de circo e representação. É mais uma ideia que vai favorecer a máquina do cinema. Muito resumidamente, foi o que eu analisei na minha rápida apreciação.

Rita Camponez – “Queria só dizer de forma muito rápida: de facto nos anos 40 e mesmo até aos anos 60, porque apesar de nos anos 70 ter havido políticas editoriais que pretendiam renovar toda a iconografia do universo, chamaram até de “New Look”. O pai oficial de Batman foi Bob Kane e durante imenso tempo, até aos anos 60, fosse quem fosse o autor/ilustrador/colorista das aventuras, quem assinava era Bob Kane: *Batman created by Bob Kane* ou simplesmente Bob Kane por baixo do título das histórias. Há toda uma fidelidade, eles tinham mesmo de manter aquele grafismo para poderem assinar as páginas publicadas pela *Detective Comics*. Portanto, eles não tinham qualquer poder de criação, e desta forma quando essas políticas acabam, isso começa a ser bastante visível principalmente a partir dos anos 70, há mil ilustradores a trabalharem Batman de forma muito criativa, mas até lá haviam essas restrições editoriais. Obrigada.”

João Lemos – “Antes de mais queria adicionar uma coisa ao que a professora (Gabriela) mencionou sobre a máscara, à posição invertida da posição dele, eu achei muito interessante falar-se do Super-Homem, que surge um ano antes, a origem dos poderes do Super-Homem é o sol terrestre: ele era basicamente um ser humano normal no momento em que nasceu. Não deixa de ser curioso que nesta dicotomia, neste quase *ing* e *yang* entre estas duas personagens, o Super-Homem se torne o Super-Homem tirando os óculos e o Batman se torne o Batman colocando a máscara. Não deixa de ser interessante que o Super-Homem tem o seu esconderijo secreto num Palácio de Cristal no Pólo Norte, que celebra a luz solar enquanto o Batman desce quase indiciado a uma caverna, às profundezas do terreno que herdou dos pais e acho muito interessante este antagonismo entre a luz e a sombra, tanto que se alguma dupla apreciada, ainda que seja num movimento esporádico na banda desenhada de super-heróis, são precisamente histórias de *crossover* entre o super-herói solar da Metrópolis e o super-herói de Gotham City. Em relação ao Bob Kane, não seria esperado de mim falar mal do Bob Kane, vou tentar fazer um zigue-zague à volta da palavra cretino, mas não prometo nada. Bob Kane é um personagem, do ponto de vista deontológico, muito problemático, inclusivamente a questão que mencionaste em relação às origens de Batman, à influência do Leonardo Da Vinci, há quem defenda que não foi Bob Kane que foi buscar influências de Leonardo Da Vinci, alguém encaixou Leonardo Da Vinci em Batman, inclusivamente são conhecidos desenhos que ele assinou como sendo de 1934, ou seja 5 anos anteriores à criação de Batman, que ele assinou para autenticar a sua visão completa e não apoiada pelos seus pares e descobriu-se há alguns anos que esses desenhos

de 1934 são pelo menos de 1944, ou seja ele estava a ter uma atitude estalinista de reescrever a sua própria história. Inclusivamente uma das coisas que pode ser feita, logo a partir da primeira *Detective Comics* do Batman, possa literalmente ir-se buscar de outros desenhadores, portanto, em que ele literalmente está a copiar à vista desenho a desenho, quadro a quadro, o que nos obriga a repensar esta noção de génio que paira sobre o Bob Kane. Porquê celebrar o Batman se as origens não são estas? Eu acho que o Batman é o fruto extraordinário daquilo que hoje em dia, principalmente quando se fala de Internet, de Arquitectura de participação, na construção deste ícone. E cada vez que se repensa o Batman, em refazer a roupa, pegar numa nova abordagem criativa, não nos podemos esquecer desse *training*, quando se vai buscar o ícone, o espírito em questão não está a canalizar o Bob Kane, mas a canalizar uma construção de camadas e camadas, ou seja, um totem com muitos animaizinhos esculpidos pela tribo ao longo do tempo e acho que isso é fundamental perceber no Batman. O Batman icónico que todos andamos à caça quando desenhamos é quase fruto de tempo nenhum, não há um passado específico em que ele tenha existido: ele foi sendo criado por esta acumulação de visões e isto parece-me bastante importante que abordes na tua dissertação, se me permites. Depois há outra coisa que seria interessante mencionar, é que Bob Kane apesar deste meu tom amargoso, é um autor que surge numa altura em que esta primeira geração de desenhadores de *comics* de super-herói, há uma tipologia fácil de definir, muitos são judeus, muitos deles nasceram durante a Primeira Guerra Mundial, muitos deles são filhos da Depressão, muitos deles não puderam ter formação artística consolidada e académica para os tempos da altura e muitos deles essencialmente têm uma meta em vista, quando desenham banda desenhada, que é pôr pão na mesa e não revolucionar o mundo da arte e pôr uma voz cá para fora. O Jack Kirby é talvez o desenhador mais influente de super-heróis na história dos Estados Unidos, que dos fundamentais da Marvel, falando agora na concorrência, o único que não calhou foi o Spider-Man, todo o resto foi criado pelo Jack Kirby. Este chegou a desenhar seis/sete *comics* por mês, não por ser uma buzina nuclear de produção criativa, mas porque era um miúdo de um dos bairros mais pobres de Nova Iorque e queria garantir que não morria à fome. Falávamos da caverna do Batman, e obviamente que remete para o esgoto, para esta visão subterrânea e secreta. Voltando a esta questão da Arquitectura de Participação, é fundamental e que julgo que terá faltado nesta *time line* que estabelecemos, é o Bruce Timm, o desenhador que se torna responsável pela série Batman e mais tarde na maioria das produções de animação da DC. O Bruce Timm é um fulano que consegue escolher uma equipa de topo, a nível do design de animação, é um autor com uma grande consciência histórica, alguém que está a canalizar o melhor da banda desenhada e do cinema, inclusivamente um dos melhores designers dele é o Sean Desk, que entra no design dos veículos da série em que eles conseguem garantir que o design do próprio Batman é completamente consonante com o design dos veículos, ou seja, todos eles são símbolos de uma mesma essência, a tal faísca difícil de apanhar, precisamente porque não teve uma época específica, mas eu acho que é uma das maiores manifestações do ícone, tanto que muita gente diz que a partir de Bruce Timm, (...) apesar de não gostar muito das previsões seladas, a partir do qual temos um módulo a partir do qual construir a coisa. Pegando na questão que falaste muito bem no quão a temporalidade foi definindo o Batman e mencionaste muito correctamente no quão rapidamente a Catwoman mudava de roupa: a Catwoman tem uma plasticidade que eu acho que vai para além da roupa, tem uma característica muito curiosa: uma das actrizes que naquela série extraordinária a interpretou é a Eartha Kitt, que é uma actriz negra, que é algo perfeitamente extraordinário, mas que

ainda não estávamos habituados a ter negros a fazer outra coisa que não fosse de negros. O negro estava lá para estar na prateleira do negro e temos então o pré-adolescente, a *femme fatale*, o negro e o engenhocas, que é mais uma das funções desta família estereótipo necessária. E a Eartha Kitt é aqui que se instala precisamente porque é uma mulher lindíssima, envolvente, sedutora, perfeita para a Catwoman.”

Joana Amaral Cardoso – “É uma coisa que acontece em paralelo com o Star Trek, com a Michelle Nicholson, que também na mesma altura.”

João Lemos – “Há um outro autor que gostava de abordar e que me parece fundamental, infelizmente com uma vida demasiado curta que é o Anton Furst, designer da cidade do primeiro Batman. O Anton Furst suicida-se entre o primeiro e o segundo filme, e o trabalho sequenciado pelo Bo Welch, que era o designer que já tinha trabalhado anteriormente com o Tim Burton no *Eduardo Mãos de Tesoura*. O Anton Furst tem também esta atitude de pensar em Gotham City como um ecossistema que modela a sua fauna e como tal há uma atitude quase “Darwinística”, em relação ao Batman, em que de facto os materiais, as cores, o peso, as formas, há uma ligação muito directa entre o Batman e o seu meio envolvente, há uma linguagem, quase como uma partilha de leis de Física, que é omnipresente e que leva a um dos expoentes máximos a noção do neo-neo-gótico, em que ele cria uma mistura de sonho industrial dos anos 50 com um gótico, e isto é algo contra o qual surgem os filmes do Christopher Nolan, em que ele diz: vou filmar em Chicago, vou filmar em Hong Kong. Ele quer cidades o mais reais possíveis e em que o gótico é muito mais definido pelo peso em si da história, e quanto muito acho que ele ilumina “goticamente” uma cidade real. É uma arquitectura muito mais de luz e sombra sobre um mundo que reconhecemos do que propriamente uma arquitectura de só seria possível em estúdios. Em relação à Catwoman, lembrei-me de outro ponto: não sei se sabias que a Michelle Pfeiffer, no *Batman Returns*, só podia filmar cerca de 20 minutos de cada vez porque a roupa dela era tão colante que tinha de ser metida em vácuo, então ela não tinha quase circulação sanguínea.”

Joana Amaral Cardoso – “E com o Michael Keaton acontecia que a máscara era de tal forma rígida, que o actor não conseguia virar o pescoço e portanto há uma rigidez naquele Batman. Essa questão que dizia que quando ele desce parece que está a ser levado tem a ver com a rigidez da borracha e dos materiais que ainda não são tão à frente como nos filmes do Nolan.”

João Lemos – “Há um livro em particular publicado por um psicólogo, *Sedução dos Inocentes* muito interessante, que remete também para o que aconteceu em Hollywood, ainda hoje há pessoas vivas relacionadas com esse momento trágico da liberdade americana. Este Macartismo tem uma coisa extraordinária e que só muito recentemente desaparece tanto da Marvel como da DC, e que era uma chacina completamente proibitiva e que, em algumas situações anulava completamente a essência de algumas editoras específicas, e que em títulos como: Dead Man, Zombie qualquer coisa, os títulos não podem ter a palavra Dead, nem Zombie, nem Terror... Foi literalmente fazer a lista. Claro que a Marvel e a DC tiveram de se retrair consideravelmente, porque souberam que a DC foi pulverizada do panorama por esta pressão. Não acho que seja um voluntarismo sorridente da DC anular determinado nível de violência no Batman. A liberdade que falávamos há bocado, que julgo que seria em *Batman: Black & White*, que tem autores famosíssimos, que muitos deles nunca tinham desenhado na vida, esta é uma liberdade para as estrelas. A DC é uma editora particularmente zelosa e tem editores que roçam o fascismo editorial e portanto aqui foi uma questão de tratamento VIP para estes convidados tão *sui generis*. Eu

acho que há um aspecto curioso em relação à sua própria função de combater o crime, esta missão de capturar o ícone do Batman é uma missão infundável. Um último aspecto que achei muito foi curioso que usaste a exposição do Bolton como referência e não deixa de ser muito interessante que eles tenham utilizado o artista convidado para pintar o cartaz, o Alex Ross, que é precisamente um pintor que se tornou conhecido pelas pinturas ultra-super-realistas, em que ele tem modelos para pintar em casa e vai buscar uma coisa que pouquíssimos autores o fazem, que é assumir que sim Batman na realidade, no seu mundo, faz como os autores dos filmes e pinta os olhos de negro para depois pôr uma máscara em cima, para que a máscara chegue até ao olho. Uma das características que tem sido comum no Batman é que os olhos são sempre brancos, independentemente de não haver qualquer lógica em serem brancos e a roupa acaba ao nível da pálpebra, não sei se ele tira com uma pinça as pestanas ou se ele enrola para dentro, mas há esta noção, há excepção do Alex Ross, por mais realista que seja a abordagem do Batman, não se quer perder esta natureza quase de máscara xamânica, de coisa não humana que ele tem e normalmente quando se abdica dos olhos brancos, este poder de terror, este poder para-humano retiram-se.”

Rita Camponez – “Ainda falando um bocadinho do Bob Kane, realmente houve uma série de polémicas em relação a ele, principalmente porque na sua autobiografia que lança em 1989, assume que a maior parte das sugestões iconográficas do Batman e de outros personagens, foram da autoria de Bill Finger e não de Bob Kane. Apesar disto, o pai oficial de Batman foi sempre considerado Bob Kane, independentemente do papel que tenha tido na criação do personagem.”

João Lemos – “E mencionaste a questão da assinatura. O Walt Disney, ao final de um dia de trabalho, dizia sempre: “tenham um resto de bom dia de trabalho e não se esqueçam de assinar Walt no fim. E o Walt Disney desenhava, mas não era tão bom desenhador como a elite de que se rodeou. Agora, há uma coisa que tem de ser dita em relação a Bob Kane: ele foi buscar as referências perfeitas para construir esta coisa, a nível de cinema, os autores que o influenciaram, por exemplo na fisionomia do Joker. Eu posso não simpatizar com ele, mas ele foi esperto e foi capaz de fazer uma modelagem bastante forte, daí a resistência do ícone.”

Rita Camponez – “Depois em relação ao Anton Furst, em realmente não sabia que ele tinha tido esse final trágico mas abordei, na dissertação, o papel dele no processo criativo da Gotham City nos filmes do Tim Burton. É até curioso encontrar um paralelismo entre a morte de Anton Furst e Heath Ledger, ambos envolvidos em Batman.”

Joana Amaral Cardoso – “Bom dia a todos, tenho aqui um desafio em mãos, porque tanta coisa que já ouvi e não me queria repetir, mas tenho aqui algumas coisas que aponte, talvez mais conceitos para lançar e sugerir que menciones na dissertação. Para mim o super-herói, com ou sem super-poderes, é sempre aquela figura que se sobretudo baseia no seu próprio corpo e isso parece-me um elemento essencial numa tese que reflecte a ideia de moda, corpo e super-heroísmo. Porque a moda é corpo, é trabalhar o corpo e o corpo de um super-herói é invariavelmente hiperbolizado, um corpo que, no caso do Batman e também achei óptimo teres feito referência à exposição do Andrew Bolton, porque é um daqueles momentos em que de facto estas coisas se conjugam. O Batman surge precisamente na categoria do corpo bélico, é o corpo camuflado mas que segue uma série de ideias visuais, que no fundo acabam por transmitir o seu arquétipo. O Batman é um arquétipo que me interessa particularmente, pelo outro lado que se relaciona com o seu corpo, ele é um Michelin, em termos políticos e sociais, o Batman surge de facto na altura do Macartismo, e eu de facto nunca tinha pensado nisso, porque ele é um vigilante, ele é sobretudo uma

figura conservadora, de direito, uma figura que não acredita no Estado e não acredita nas forças da Lei. Nos Estados Unidos, desde o Lone Ranger até Inglaterra com o Robin Hood, ou na década de 80 com Esquadrão Classe A, todas estas figuras são um bocadinho novos Batman ou velhos Batman, precursores ou sucessores. E há um elemento que temos que pensar em relação às suas roupas, que tem a ver também com, assumindo que a moda é sempre um sintoma social e eu arriscaria dizer que cada um destes fatos, aliás penso que não é nenhum risco porque já uma coisa reconhecida, reflecte também a ideia de heroísmo de uma dada época, de uma dada era, para não sermos tão estanques. É curioso como no início desta figura Batman e até aos anos 60, nesta série que é *camp*, existe a ideia do *maillot*, com esta ideia que o João Catarino referia, com um certo pendor circense e que também vai buscar ideias ao Fantasma, um outro super-herói que tem umas vestes parecidas e colantes e com a sua pistola, e portanto uma figura sem super-poderes e, isto leva-me a um outro nível dos conceitos, que tenta superar-se. E se nos tínhamos nos anos 60 e mesmo 70, um imaginário circense, hoje desde a década de 80, também na BD mas depois nos filmes, com o toque gótico do Burton, mas sobretudo com os menos felizes na minha opinião dos filmes do Joel Schumacher, temos a ideia bélica, do furtivo, dos aviões, de toda aquela maquinaria que rodeia o Batman passa também muito por estes momentos. Em termos de moda, podemos falar dos tecidos e das fibras como falava Gianni, os tecidos inteligentes, com memória, com correntes eléctricas, condutores de electricidade, tudo isso começa a haver na década de 90, mas é sobretudo agora nos anos 0 do novo século que vemos esta ideia um bocadinho mais concretizada em termos de tecnologia. Eu costumo fazer um paralelo mental, uma associação iconográfica que faço entre esta ideia de furtivo e do seminal que há na gruta do Batman com a ideia de origem, Freudiana, que nos leva a ideia de renascimento e transformação desta figura. Esta figura vai para a gruta onde se transforma e onde se supera, que é o grande fascínio infantil e eu penso que humano em geral que é o de superação dos nossos limites, e de facto aquilo que tem também a ver com o Matrix. É curioso vermos também a Catwoman como a Trinity com o vinil, a importância do vinil no Matrix e da forma como os tecidos fluem naquele mundo em que todos os limites são superados a partir do mundo em que é ganho uma consciência, eu penso que há aqui paralelismos. Em relação à ideia de superação, o Michael Chabon, que é basicamente o meu ídolo, autor das *As Espantosas Aventuras de Kavalier & Clay*, que reflecte esta história inicial da BD, os artistas judeus que vivem durante a guerra e trabalham basicamente, como dizia o João, para pôr comida na mesa, e que transmitem uma série de ideias. Ele tem uma obra com um grande pendor judaico e de super-heroísmo ou nos *comics* em geral, ele escreve na revista *New Yorker*, em meados desta última década, um texto sobre a roupa, o fato de super-herói, interessantíssimo que eu recomendo, em que ele recupera memórias da sua infância e como foi para ele ler *comics* e qual era a sua relação e visão sobre a roupa destas personagens e ele chega a uma conclusão que é: o super-herói é um objecto impossível, um objecto quando traduzido na realidade, (eu acho que ele ainda não tinha visto os filmes do Christopher Nolan, porque aí há já uma grande proximidade com a realidade, com coisas mais palpáveis. Para além do Kevlar, há uma outra fibra que é utilizada especificamente nos filmes mais recentes, penso que se chama Nomex e tudo isto é palpável e se antigamente ou até recentemente, o conteúdo destes fatos se tornavam quase ridículos quando reais, e obviamente pensamos logo na figura de Adam West com um *maillot* cinzento, na base de tudo isto, ele também existe neste ponto, está a ideia de transformação, superação dos nossos limites e novamente a ideia do Matrix. E eu acho que este é um paralelo bom com a moda, que é esta ideia do objecto impossível, aquele fato icónico do Gareth Pugh, é um

coordenado absolutamente incrível e futurista e lá está, quando falamos em futurista, levamos imediatamente para a ficção ou para a aspiração científica, e toda a ideia de Alta-Costura, um luxo, um objecto inatingível, de excepção, no fundo quase uma causa que precisa de porta-voz e de porta-estandartes, porque não é auto sustentável, não é realista, mas é ao mesmo tempo arte. Isto parece-me um paralelismo interessante, pensar no fato de Batman como um objecto impossível e acaba por influenciar sobretudo criadores de Alta-Costura, e menos no Pronto-a-Vestir, como Luella Bartley e Castelbajac, com toda a parte pop da iconografia, mas é diferente usar o símbolo e usar o arquétipo ambulante.”

Rita Camponez – “Achei muito interessante uma coisa que ainda não me tinha passado pela cabeça que é o paralelismo entre a gruta e as origens, como que um renascer. Em relação ao Nomex e ao Kevlar que foram utilizados nos últimos filmes, é muito interessante as antecipações que se fazem nomeadamente na ficção científica, como é possível já na banda desenhada dos anos 40 e 50, apesar de não haver materiais que sustentassem esses objectivos, era descrito nas histórias todas as funcionalidades e tecnologia nos fatos, já para não falar no cinto de utilidades que serve o Batman, o Robin, e outros personagens, que é o objecto enigmático do imaginário.”

Michele Santos – “Eu queria pegar aqui num dos pontos das suas conclusões: referiu que o protagonista reflecte com pouca intensidade a orientação da moda. Eu honestamente discordo, porque apesar de ele tentar manter o fato inicial e apesar de vermos isso só através das ilustrações e não em 3D com filmes, porque não há tantos filmes como desenhos, eu acho que o Batman tenta seguir muito a moda. Essa evolução pode ser subtil e podem haver algumas restrições no início, por causa de direitos de autor ou controlo do autor principal, mas elas até se conseguem assimilar através do desenho. Eu acho que se nota perfeitamente que no início eram aqueles *jerseys* de malha que existiam, embora pudessem inspirar aos fatos de Kevlar, que têm aqueles poderes anti-bala. Não sei se sabem que os coletes à prova de bala começaram a ser feitos com tecidos de Kevlar, os fatos dos extremistas também levam Kevlar e em muitas outras actividades, portanto é um material de protecção, mas que eles através do desenho e como a tecnologia ainda não estava não conseguiam ainda representar em termos de estrutura. O Kevlar como um tecido laminado e tiver uma camada de Kevlar fica logo com outra dimensão, pode ser estruturado e trabalhado em 3D e nos primeiros desenhos não apareceram camisolas de malha, os heróis e há medida que a tecnologia evolui isso pode ser só o fato. E portanto depois consegue-se perceber através do desenho a introdução desses novos materiais e tecnologias. Não se esqueça que a grande evolução no vestuário hoje em dia não se dá em termos de cortes ou novas peças, a inovação é ao nível dos tecidos e das suas componentes, e isso reflecte-se também na banda desenhada e nos filmes. Existe obviamente uma grande relação do corpo com o vestuário e vê-se que o corpo deste super-herói também vai ter muito mais poder, maior definição e não só do Batman mas também da Catwoman. Eu acho que há imagens em que se percebe também que o corpo delas é alterado de forma a ir de encontro aos gostos mais masculinos da actualidade: eu acho que ela fica com o peito maior, cintura mais estreita e esse tipo de pormenores que poderá abordar na sua tese. Agora, em termos de imagem de moda: porque é que as revistas de moda usaram tanto e usam sempre que podem as imagens do Batman? Não se esqueça que as revistas de moda tentam sempre criar um imaginário, porque a realidade todos nós já vivemos no dia-a-dia e aquelas páginas fazem com que os/as leitores/as se imaginem num outro mundo, num outro ambiente, com outras coisas em redor. E o facto de vários criadores se terem inspirado nos filmes e no que se passa, os designers de moda inspiram-se no que está a acontecer e no que é mais

divulgado obviamente, porque isso influencia as suas vidas; se sai um filme e isso é muito divulgado ou se há uma homenagem a um determinado personagem, isto é tudo tipo em conta. E se os editores de moda, depois mais tarde nas revistas, depois de verem os desfiles, conseguirem observar essas tendências e transpô-las para o imaginário que as pessoas gostam, é obvio que essas roupas são tão fora da realidade, do nosso dia-a-dia, são escolhidas e têm um destaque de duas páginas, não temos a Gwyneth Paltrow numa folha A4 ou quem for, eles tentam aproveitar a história ao máximo. Também estamos a falar de atrizes, também nos podemos pôr nesse papel, ou de manequins, eles de certeza que não aconselham esses vestidos e esse tipo de maquilhagem ou *look* naquelas páginas, em que é “faça você mesmo”, não é, é quando querem aumentar o imaginário das pessoas (...). E também possibilitam umas imagens plásticas fabulosas para o fotógrafo, para o criador, para a pessoa que está a ser fotografada, é uma boa combinação. Não se esqueça também que o *merchandising*, que anda à volta destas personagens, também vende, também traz dinheiro. Eu não sabia também por acaso que o *merchandising* tem uma receita muito maior que o cinema e que os livros. Tudo isto também despertou uma curiosidade nos designers em utilizar esses símbolos, que toda a gente vai reconhecer e às vezes em distorcê-los e mostrá-los de outra forma. Aquela forma da Luella Bartley, também usa as capas, não são as capas do Batman, são outras mas elegantes mas o estampado Batman dá uma maior força àquilo que ela está a usar e se calhar pode ser usado no dia-a-dia: há tantas estampagens, porque é que não pode ser aquela? E vemos as lojas a pagarem licenças para utilizarem várias imagens de personagens animadas, seja do Batman, do Super-Homem, da Hello Kitty e vende milhões. Portanto, há muita gente que também ganha dinheiro com isso e obviamente fortalece a imagem global dessas personagens. Depois há aqui duas coisas que estão ligadas à evolução deste tipo de personagem, deste tipo de *comics*: que é o design participativo, que é quando outras pessoas participam no design de algo, que pode ser uma personagem e portanto tem um input ou de quem lê ou de quem desenha, não é só números mas sugestões das suas audiências e que leva também ao design centrado no utilizador. E o que é que isto tem em conta? Tenta introduzir num determinado produto, pode ser um desenho, determinados gostos, aspirações, desejos dos seus utilizadores aos consumidores. Isto faz com que o produto seja mais rentável e que a marca tenha um sucesso garantido. Portanto, de certeza que há e têm havido ao longo da história do Batman, várias audiências que pretendem saber como é que acha que o Batman deverá ser no futuro, para que caminho deverá seguir a história. E não é só, às vezes, se calhar como subentendeu, a ideia do designer criar um Batman com uma vertente mais ou menos humana, possivelmente tem influências de outras opiniões e podem ser dos leitores. Não se esqueça que isto também é um negócio, tem que fazer dinheiro, seja ele para vender mais roupa, mais máscaras, mais brinquedos ou livros e, por isso, é de certeza um bom exemplo o reflexo do sucesso de 80 anos, porque tem de reflectir o que as pessoas querem e não ir contra o que as pessoas querem. Até o tema das histórias, tudo isto se baseia no que as pessoas querem ler ou querem ouvir. Mesmo que alguns destes processos não tenham acontecido de forma consciente, acho que o método científico que está por detrás disto é o design participativo ou o design centrado no utilizador, no consumidor final.”

Rita Camponez – “Queria só acrescentar que achei muito interessante uma coisa que eu não abordei na minha dissertação que foi o corpo associado ao vestuário. Foi-me até feita uma sugestão, eu ainda não peguei nele, mas acho muito curioso que é comparar a estrutura corporal dos anos 40, indo ao encontro daquilo que dizia sobre a Catwoman, quando ao início surge menos voluptuosa e mais recentemente, sobretudo no cinema, a

personagem adquire formas que o público espera ver, que o público gosta de ver. Obviamente que com traços diferentes, porque nos anos 2000, ele consegue adquirir aquela forma física através do *Batsuit* e das armaduras, tem também a ver com as expectativas do público. Também queria comentar a correspondência, principalmente em relação às personagens secundárias: obviamente que um ilustrador quando está a desenhar um personagem secundário vai basear-se naquilo que está à sua volta e que vê na rua, mas também porque se não o fizer, o público não se vai sentir de maneira nenhuma familiarizado, e portanto não se identifica e não vai vender.”

João Lemos – “(...) há uma tremenda falta de noção de realidade, que muito a ver com o facto de muitos ilustradores terem um *background* completamente *nerd*, anti-social, em que cresceram precisamente dentro dos *comics* e aquela que tem sido a maior carga sobre os ombros dos *comics* americanos é de quase sempre serem escritos e desenhados por uma geração cuja base cultural são os *comics* da geração anterior. O Frank Miller falava numa consanguinidade, ou seja estamos muito perto de dizer “filhos ciclopes de uma aldeia”, porque só se casa com os primos. E esta consanguinidade faz com que, desenhadores em 2005, leiam um guião que diz que o Peter Parker, o alter-ego do Spider-Man, vai passear à noite com a namorada e aparecem uns rufias para os assaltar e estes rufias são uma colagem dos motards dos anos 50, com um pseudo-punk, precisamente porque há uma grande falta de noção. Quando é que se pode mudar o Batman? Não há nenhuma telenovela na televisão que tenha durado tanto como o Batman ou o Capitão América. Os super-heróis têm esta longevidade estranhíssima e que gera um problema tremendo que é: se não mudamos as pessoas dizem que é sempre a mesma coisa, se mudamos é um risco enorme. O Peter Parker está a sair da Universidade sessenta anos depois. Será que ele é assim tão mau aluno ou goste assim tanto das festas da faculdade? Deve casar com a namorada? Mas será que as pessoas querem vê-los casados? E dentro deste *ping-pong*, passa também esta questão estética: até quando podemos esticar o Batman sem perder o Batman? E aí está de novo também a questão que falava há bocado que é quase a captura do relâmpago com as mãos de luz, que é muito complicado.”

Rita Camponez – “Eu acho engraçado também um artigo que a Joana escreveu sobre a Batwoman, ainda por causa da censura da DC e que esteve muito tempo desaparecida do universo e surge agora muito recentemente lésbica. Representa o desejo de serem inovadores, mas o que é facto é que isso gera sempre polémica e há sempre aqueles fãs que preferem o Batman dos anos 40 e negam por completo qualquer tipo de inovação. Se bem que isso tem de existir, porque depois há outro tipo de opiniões que diz que se nada muda, perde o interesse.”

Joana Amaral Cardoso – “Em relação ainda à ideia do corpo, acho que há bocado não foquei e parece-me essencial, é a ideia do ideal de corpo. Isto também vê-se no Batman e na Catwoman, a relação antropomórfica dos fatos e a anatomia. Os mais recentes, principalmente os do Schumacher com os malditos mamilos e afins, tudo isto já é um corte transversal numa anatomia sobre a figura. Há um impacto muito grande que é o do culturismo. Na década de 80, deixamos de ter o homem esguio. E há mesmo a influencia do Wrestling nos fatos no início do Batman primordial e agora as figuras de Wrestling já não são figuras atingíveis, são sempre construídas e isso também se traduz nos figurinos que usam.”

João Lemos – “Dependendo da popularidade que têm, os lutadores de Wrestling ou os personagens que eles desempenhem, mesmo que utilizem o seu próprio nome, vão variando entre vilão, herói e ser vilão não é forçosamente uma falha na popularidade, pode ser precisamente a figura que eles amam odiar.”

Michele Santos – “Mas é também ao sabor das audiências.”

Gabriela Carvalho – “E ao sabor da sociedade, porque a barreira e o limite entre o bem e mal cada vez são mais ténues, portanto o vilão também pode ser amado, é amado porque é interessante, porque faz coisas admiráveis, que os outros não são capazes de fazer. Logo a partir daí, vai despertar a nossa atenção.”

Joana Amaral Cardoso – “*The Dark Knight* até ao *Avatar* foi o filme mais rentável de sempre, fez mil milhões de dólares de receitas.”

Anexo 3

CD- Filmagem integral da Auscultação de Painel de Especialistas

9 de Julho de 2010, 10h30, Faculdade de Arquitectura da UTL

Anexo 4

Desdobrável entregue na Auscultação de Painel de Especialistas

9 de Julho de 2010, 10h30, Faculdade de Arquitectura da UTL